EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO!!!

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

EDITORA OPTION
Nº 121
R$ 6,90
POOL editora

4+ PÁGINAS E DETONADOS:

God of War
do começo ao fim!

Tekken 5
todos os golpes de todos os lutadores!

Devil May Cry 3
com todas as missões secretas!

StarFox: Assault
todas as bandeiras e mapas!

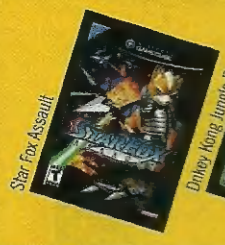
Dá-lhe jogos:

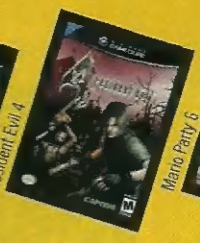
Robôs
Doom 3
Splinter Cell: Chaos Theory
Cold Fear
Fifa Street;
TimeSplitters: Future Perfect
Cavaleiros do Zodíaco;
Gran Turismo 4; Dynasty Warriors 5;
Nanobreaker; Musashi Samurai Legend
E muito mais...

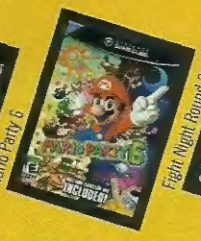
ISSN 0104-611X
9 770104 611006 7 00121

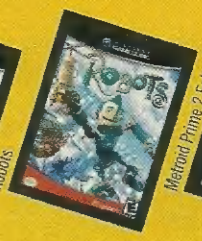
+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

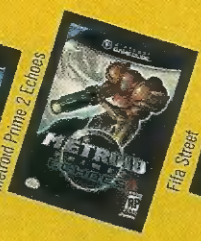
Gran Turismo 4
Grand Theft Auto: San Andreas
Dragon Ball Z - Sagas
Devil May Cry 3 - Dante Awakening
Tekken 5
Winning Eleven 6
Midnight Club 3 - Dub Edition
NBA Street V3
PlayStation 2
* console original, sem modificação. Promoção válida por tempo limitado. Imagens ilustrativas
Super promoção de inauguração
Playstation 2
3x R$ 250,00
no cartão de crédito
XBOX
Doom 3
Mercenaries
Star Wars - Republic Commando
Halo 2
KOTOR 2 - The Sith Lords
Brothers in Arms - Road to Hill 30
Forza Motorsport
Rainbow Six - Lockdown
Tom Clancy's

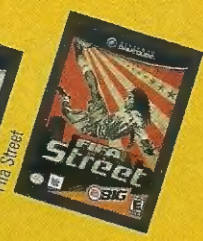












NINTENDO GAMECUBE

Chegou mais nova e completa loja de games que vai sacudir Santo André

Brasil Games

Os melhores jogos e acessórios para todas as plataformas. Confira!

Praça Embaixador Pedro de Toledo nº 45 - Loja 01/02/03 - Centro - Santo André

Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

GAME BOY ADVANCE SP

NINTENDO DS

Sumário

PC

Tomb Raider Legend 21
Splinter Cell: Chaos Theory 28
Cold Fear 31
Star Wars: Republic Commando 31
Robots 34

NINTENDO DS

Viewtiful Joe: Scratch! 20
SSX 4 21
Golden Eye: Rogue Agent 22
Harry Potter and the Goblet of Fire 22

XBOX

Burnout: Revenge 19
Tomb Raider Legend 21
SSX 4 21
007: From Russia with Love 21
Shadow the Hedgehog 22
Harry Potter and the Goblet of Fire 22
The Warriors 22
Splinter Cell: Chaos Theory 28
TimeSplitters: Future Perfect 29
Fifa Street 29
Doom 3 30
Cold Fear 31
Star Wars: Republic Commando 31
Robots 34

PLAYSTATION 2

Fatal Frame III 19
Jak X: Combat Racing 19
Burnout: Revenge 19
Sly 3: Honor Among Thieves 20
Ratchet: Deadlocked 20
Dragon Ball Z: Sparking! 20
Tomb Raider Legend 21
SSX 4 21
007: From Russia with Love 21
Soul Calibur III 21
Shadow the Hedgehog 22
Harry Potter and the Goblet of Fire 22
The Warriors 22
Gran Turismo 4 24
Saint Seiya: Chapter Sanctuary 26
Splinter Cell: Chaos Theory 28
TimeSplitters: Future Perfect 29
Fifa Street 29
Cold Fear 31
Enthusia Professional Racing 32
Dynasty Warriors 5 32
Musashi Samurai Legend 33
Nanobreaker 33
Robots 34

GAME CUBE

The Legend of Zelda 18
Tomb Raider Legend 21
SSX 4 21
007: From Russia with Love 21
Shadow the Hedgehog 22
Harry Potter and the Goblet of Fire 22
Splinter Cell: Chaos Theory 28
TimeSplitters: Future Perfect 29
Fifa Street 29
Robots 34

GAME BOY ADVANCE

Robots 34
Klonoa 2: Dream Champ Tournament 35
Rayman Hoodlums' Revenge 35

PSP

SSX 4 21
Harry Potter and the Goblet of Fire 22

DETONADOS

God of War 38
Tekken 5 46
StarFox: Assault 58
Davil May Cry 3 66

FLASHBACK

Tekken 78

DICAS

PlayStation 2
NBA Street V3 36
Fight Night Round 2 36
Cold Fear 36
Constantine 36
Mercenaries 36
Mega Man Anniversary Collection 37

GameCube
NBA Street V3 36
Fight Night Round 2 36
Cold Fear 36

XBox
NBA Street V3 36
Fight Night Round 2 36
Cold Fear 36
Constantine 36
Mercenaries 36
Mega Man Anniversary Collection 37

CARTA DO CHEFE

Parabéns, gamers de todo o Brasil! Parabéns, SuperGamePower! A nossa estimada revista está fazendo aniversário e vamos brindar com uma edição especialíssima, mais gordinha, com 80 páginas de pura informação e detonação! Por falar em detonar, destrinchamos três superjogos nesta edição de arrasar. O primeiro é o jogo de nossa capa, o divino God of War. Caramba! Esse ano de 2005 está sendo um dos melhores inícios de ano para os videogames. Não bastasse Resident Evil 4, agora é a vez do PlayStation 2 entrar com seu candidato a jogo do ano. God of War traz o melhor do gênero que consagrou Devil May Cry 3, Prince of Persia e Ninja Gaiden, com muita ação, lutas e quebra-cabeças, além de gráfico, sons e jogabilidade maravilhosa. Realmente, um presente dos deuses, e do departamento de tecnologia da Sony, responsável por tornar realidade esse jogo e mostrar que o PlayStation 2 não deve nada ao Xbox e GameCube. E todas as dificuldades do majestoso game você confere nesta edição especial. Além disso, temos o passo-a-passo do já citado Devil May Cry 3. Estranho. É o God no céu e o Devil nas profundezas do plano terreno. O endiabrado Dante também apronta das suas no terceiro capítulo da série e volta com todo o vigor do primeiro episódio. No Detonado, o leitor poderá saber a localização dos itens mais importantes além de saber como se safar dos perigos infernais do novo clássico da Capcom. Pensa que acabou? Para o GameCube trouxemos as aventuras da raposa mais famosa dos videogames. Sim, é Fox McCloud e seu esquadrão StarFox. Na matéria completa, você saberá a localidades das bandeiras escondidas e como passar pelas dez missões do game. Ufa! Tudo isso só para falar dos Detonados! Mas ainda tem muito mais!! Preparamos matérias especiais dos principais jogaços da temporada como Gran Turismo 4, que é todo como a melhor série de corrida de todos os tempos. Nesta matéria o leitor poderá conferir todos os carros que se ganha nas provas. Jogo de luta? Que tal Tekken 5, clássico da Namco, que volta melhor que nunca. Na extensa reportagem do game, o jogador-lutador verá todos os golpes de todos os personagens e arrasar com combos espetaculares. Quem curte Cavaleiros do Zodíaco, terá a oportunidade conhecer a fundo o game baseado nos guerreiros do Cosmos. O sistema e os modos do game foram destrinchados com detalhes para o leitor aproveitar o máximo de Saint Seiya: Chapter Sanctuary. E se você é fã das jogadas do Ronaldinho Gaúcho, seu jogo é Fifa Street, que coloca os maiores astros mundiais da bola para jogar uma pelada de luxo ao redor do mundo. O maravilhoso Doom 3, que assustou o pessoal do computador, traz seu terror também para o Xbox, inclusive com um inédito modo cooperativo para dois jogadores. E os fãs de Sam Fisher poderão detonar os inimigos no escurinho, como sempre, em Spliter Cell: Chaos Theory, com elementos exclusivos em cada console. E como se não bastasse, você ficará bem informado com nossa seção de Circuito Aberto, News e Pré-Estréia, além de se esbaldar nas páginas de Dicas. É isso, curtam a nossa edição de aniversário! E parabéns para todos nós!

Chefe

Arte no Envelope

Continuem mandando seu desenho para **SuperGamePower**!
E concorra a 6 meses de assinatura grátis!

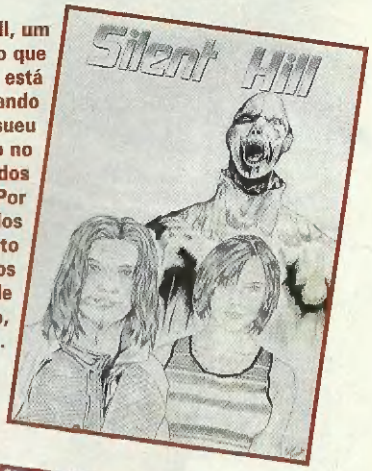
PREMIADO

A gostosona do Mortal Kombat abalou o coração do Chefe e as estruturas da redeção! Leva o prêmio, Juliano Augusto C. Barsbosa de Barra do Garças, MT.

A Marjorie ficou doidinha por esta arte, e o pessoal da redação também. Por Rodrigo Ramone de Corinto, MG.

Lindo desenho de Ricardo Nascimento de São Paulo, Capital.

Silent Hill, um jogaço que está marcando sueu território no mundo dos games. Por Carlos Renato Muniz dos Santos de Penedo, AL.



A turma do Dragom Ball é marca registrada na nossa página. Cristiano Batista de Souza de São Paulo, SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da *SuperGamePower*
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

Há quanto tempo não recebiamos uma capa desta? Já estávamos com saudade... Por Sandra Regina Barros Castro, São Paulo, SP.

Quanta gente de jogos diferentes, o Marcelo Gonçalves Barreto do Rio de Janeiro, RJ, mandou bem e ficou dez!

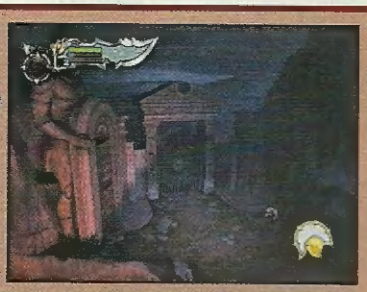
Amordaçado! Vocês bem que gostam de me ver assim não é? Ainda bem que é só desenho! Josilei Alves de São Paulo, SP.

RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 GOD OF WAR

Soberbo jogo de ação com combates na linha de Prince of Persia: Warrior Within e Devil May Cry. Excelentes gráficos e lutas de tirar o fôlego são as armas do guerreiro espartano Kratos em sua missão de destruir o deus Ares.



2 TEKKEN 5

Tekken voltou à sua velha forma e brinda os jogadores com lutas de primeira linha. Sem inventar muito, Tekken 5 mostra porque é o campeão do gênero.

3 DOOM 3

O clássico jogo de tiro retorna o enredo do passado com gráficos de ponta. Ótimo trabalho de luz e sombra e inimigos sombrios fazem a alegria dos fãs.

4 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

O jogo é multiplataforma, mas a Ubisoft presenteou cada console com elementos exclusivos. Sam Fisher continua sendo um dos mais mortais agentes dos games.

5 GRAN TURISMO 4

Apesar de não evoluir tanto em relação a Gran Turismo 3, a série continua sentado no trono. Com mais de 600 carros e 50 pistas, os amantes de automóveis estão feitos.

6 DEVIL MAY CRY 3

A terceira parte da série conta a juventude do meio-demônio Dante. Usando de diversos estilos, o jovem caçador detonará todos os monstros que surgirem.

7 STARFOX ASSAULT

A raposa mais famosa dos videogames voltou às origens com ótimas fases de naves. Agora, os jogadores podem até tirar um racha no modo multijogador.

8 DYNASTY WARRIORS 5

A fórmula vencedora da série funcionou mais uma vez e os jogadores continuam satisfeitos em detonar exércitos inteiros. E são diversos generais para se esbaldar.

9 STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Os clones de Star Wars simplificaram os jogos de ação baseado em esquadrões e leva diversão para jogadores menos experimentados nesse gênero.

10 RESIDENT EVIL 4

Resident Evil praticamente foi reinventado para essa versão e o resultado é surpreendente. Mais orientado à ação, a narrativa densa ganhou dinamismo e prende a atenção do início ao fim.

SGP NA REDE

Exercite sua mente

No site, o interanauta tem a chance de jogar um dos mais difíceis jogos da rede. É necessário um pouco de inglês e muito QI para passar pelos mais de 100 estágios. Todos os truques de internet e inúmeros conhecimentos serão necessários para avançar.

http://deathball.net/notpron/start.htm

Novo trailer de The Legend of Zelda

A Nintendo publicou em seu site o trailer exibido na Game Developers Conference 2005. O game deve aparecer na E3 e deverá sair no final do ano.

http://www.nintendo.com/gameminiav?gameid=54610f14-1826-4d46-9981-8f72874aee2e&

Jogos 10, um Portal de Jogos

Esse site português reúne diversos jogos e animações, divididos em várias categorias. Destaque para algumas animações hilárias, como a http://www.jogos10.com/jugar.php?id=2169, em inglês, com o título sobre o declínio dos videogames.

http://www.jogos10.com

SGP Responde

CLASSIFICADOS

Vendo 17 CDs e um Memory Card de PS2 por R$ 120,00
Tratar com Thiago
Tel.: (0xx11) 3781-4489

Compro Gameshark do Nintendo 64.
Tartar com Rafael
Tel. (0xx11) 5611-1633

Compro Fitas para Gameboy Color e para o GameBoy Advance até R$ 20,00 cada fita. E também compro GBA ou GBC.
Tratar com Tedoy Presley
Tel. (0xx64) 918-6445

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.
Tratar com Alexandre
Tel. (0xx21) 3875-6719
Celular (0xx21) 9415-0261

Vendo Volante DreamCast Wheel Original da Sega na caixa, com manual de instruções em português por R$ 150,00 ou troco por Volante Logitech G.T. Force p/ PS2. Tratar com Rodrigo
Tel. (0xx11) 6407-7222 ou (0xx11) 9314-7158

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

Olá galera, será que dá pra quebrar um galho e me arrumar uma dica de Alone in the Dark: The New Nightmare para PC?

Rodrigo Bial - por e-mail

BG: *Claro campeão!*

Saves infinitos
Ao deixar o Manor's Lobby como Carnby, uma seqüência de vídeo surgirá quando você encontrar Edenshaw. Nela, o velho lhe dará um Charm of Saving. Grave a partida imediatamente quando o vídeo acabar. Continue gravando o jogo repetidamente para conseguir quatro saves por vez.

Gente sou fascinado pelo jogo Blood Roar 3 para playStation 2, rola umas dica aí?

Victor Souza - Por e-mail

BB: *este jogo é meio antigo, mas aí vai...*

Jogue como Kohryu
Jogue no modo Arcade até enfrentar Kohryu no estágio 5. Então derrote-o para poder selecioná-lo mais tarde.

Jogue como Uranus
Jogue no modo Arcade e derrote Xion sem usar nenhum continue. Então derrote Uranus para destravar a personagem.

Modo Sem Bloqueio
Conquiste o primeiro lugar no modo Arcade.

Modo Expert
Complete o modo Arcade sem usar continue.

Modo One-Hit Knockdown (nocaute com um golpe)
Conquiste o primeiro lugar no modo Sudden Death.

Modo High Speed
Vença 100 lutas no modo Survival com um personagem para destravá-lo no modo High Speed.

Modo Low Speed
Conquiste um ranking no modo Arcade com todos os personagens do jogo.

Modo One Fall
Vença 20 rounds no modo Survival com um personagem. No modo One Fall, o primeiro personagem a cair perde a luta (mas eles serão invencíveis a todos os outros ataques).

Imagens da galeria
Complete o jogo com um personagem para destravar as imagens dele na galeria.

Será que alguém me ajuda!!! Precisava tanto de códigos de Gameshark para Phantasy Star Online Version 2 (Versão Americana) do Dreamcast. Por favor, atendam as minhas preces...

Angelo - Por e-mail

MK: *Calma, não precisa rezar tanto... Eu ajudo.*

Código de ativação

116F90D5	C0705040	19C7D212
40707044	1D2C10FE	0000D003
1D34D0FE	20119102	1D44D0FE
0009000B	1D54D0FE	00008133
1D64D0FE	AC937978	

Dinheiro não diminui 13B7D03
40707044 12A411B4 00000009

Jogue o dinheiro fora ou compre alguma coisa para ganhar mais dinheiro 13B7D035 40707044
129C11B4 0000305C

Todos os itens no shop são de graça
13B7D035 40707044 12841783
0000E000

Nível 200 depois de uma batalha
13B7D035 40707044 145C1033
00006E03

Modificador de aquisição de experiência 13B7D135 40707044
0102B416 00009D34 0102B420
00006DDD 168C1033 0000????

Salvar num memory card diferente
13B7D135 40707044 1A0C1695
00000018 1AA41694 00000008
1AD41694 00000018

Modificador do tempo de save
13B7D2B5 40707044 145C169F
0000D301 1464D69F 0009A002
1584169F 00006402 1474D69F
00??????

Remover todos os Banners 13B7D035
40707044 1B445010 0000005E

AKIRA E AGORA

PAlô, galera. Pelo jeito, meu trabalho não termina nunca. Assim não vou poder tirar férias. Os erros da edição passada começam em Circuito Aberto. A nossa intenção não era xingar a Konami, mas saiu um "trouxa" em vez de "trouxe". Depois, na página 15, o título da segunda nota da Sony deveria ser "Sony anuncia tecnologia que aumenta eficiência da bateria". E nas curtas, a Square-Enix vendeu, na verdade, um milhão de Kingdom Hearts: Chain of Memories de GBA. Na página 19, o nome do personagem de Namco x Capcom é Mitsurugi, e não Mitusrugi. E Toca Racer Driver 2 tem a seguinte ficha: fabricante Codemasters/Sumo Digital, gênero Corrida e lançamento no segundo trimestre de 2005. Em Condemned, na página 23, o trecho completo seria "Em Condemned não há zumbis ou outros elementos sobrenaturais." Na matéria de StarFox Assault, na legenda 6 saiu um "H;a". O certo é "há". E o fabricante é Nintendo/Namco. Na página 56, no Detonado de Resident Evil 4, saiu instruções incompletas na foto 50. Coloque o cursor nas seguintes posições e aperte o botão A: 4, 6, 7, 8, 5, 3, 2, 1, 4, 6, 7 e 8. Depois, use a Stone Tablet. E, para terminar, na página 70, o nome do estúdio onde Shinji Mikami trabalha é Clover Studios. É isso. Até o mês que vêm.

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

PROMOÇÃO

INVENÇÃO DO SÉCULO

A foto é apenas ilustrativa

Com tantas informações sobre os projetos de consoles descritos no circuito aberto, invente o seu, e o que ele teria de espetacular que os outros ainda não inventaram? Escreva em três linhas a sua grande Invenção do Século e a melhor resposta leva pra casa um PlayStatiom 2!

PROMOÇÃO INVENÇÃO DO SÉCULO **GAMEPOWER**

Envie este cupom até 10 de junho de 2005.

Nome:_____ **Idade:**_____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____

Cep:_____ **Tel.** _____

e-mail: _____

Qual seria a sua Invenção do Século?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 118

O que você faria para melhorar a EGS?

Frase: De cara, entrada franca... De meio, todos os videogames disponíveis para jogar à vontade, com a Marjorie (de biquini) dando instruções, e de saída um Xbox de brinde, já que um PS2 eu já vou ganhar da SGP!

Juliana Siqueira - São Paulo - SP

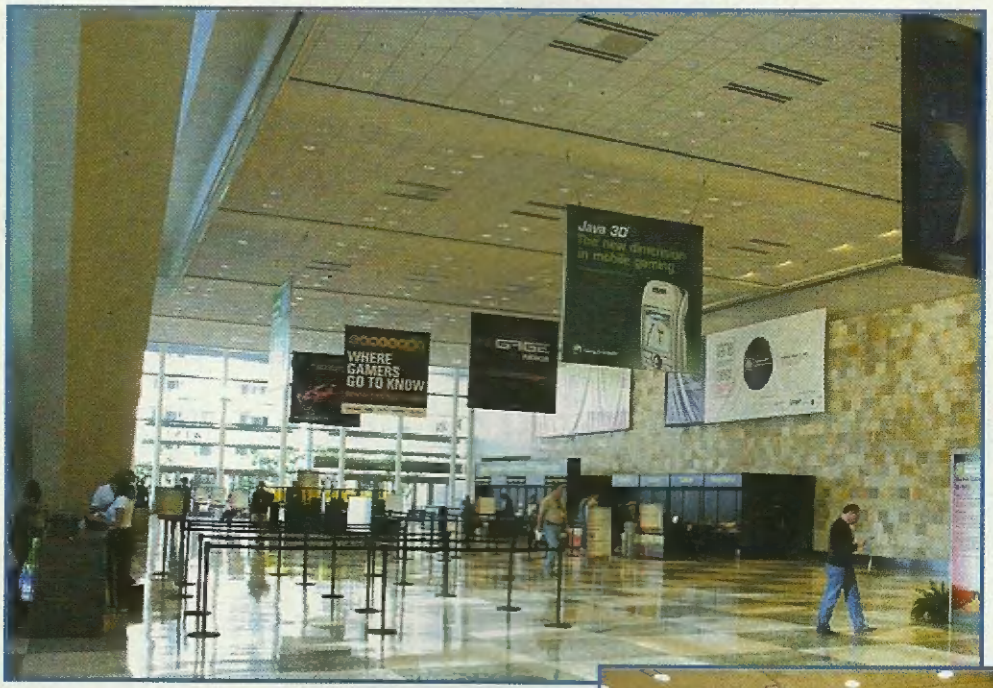
REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/04/2004 e 10/062005.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: Qual seria a sua Invenção do Século. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Casamento Perfeito* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/06/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 124 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/08/05.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

GDC 2005

mostra o futuro dos videogames

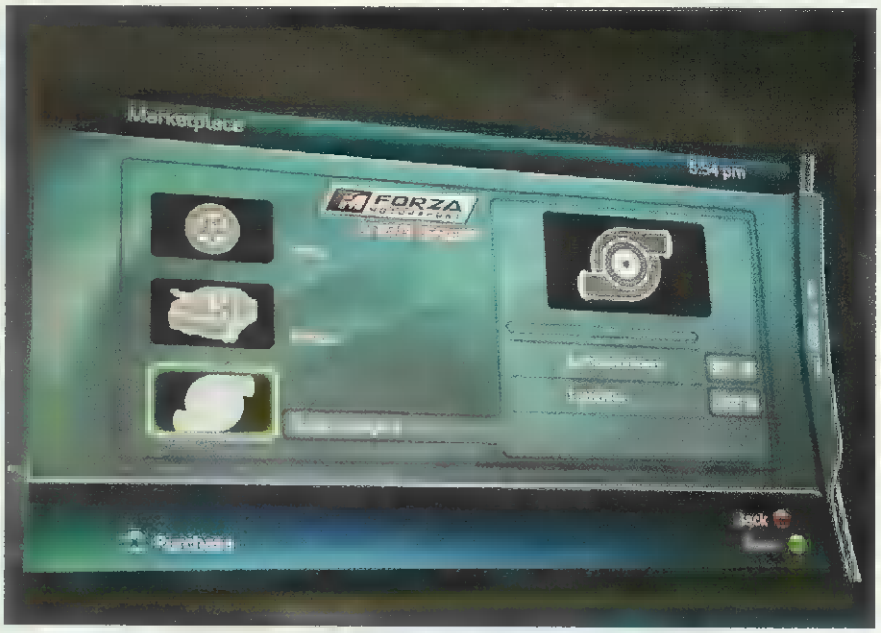
Prestes a mostrar nova geração de consoles, Microsoft, Nintendo e Sony fizeram da Game Developers Conference 2005 uma prévia do que está por vir na Electronic Entertainment Expo, a realizar em maio



A Game Developerers Conference (GDC) foi realizada entre 7 e 11 de março na Moscone West Convention Center, em San Francisco. Trata-se de um evento voltado para desenvolvedores de jogos, em que eles contam suas experiências e eventualmente é palco de anúncios importantes. A edição deste ano ganhou mais destaque devido a proximidade do lançamento dos novos consoles. Microsoft, Nintendo e Sony mostraram quais serão seus planos e mais algumas informações acerca de seus novos videogames. Todos eles devem estar presentes na E3 deste ano, que será realizado entre 18 e 20 de maio.

Microsoft aposta em alta definição

Em seu discurso, J. Allard, vice-presidente da Microsoft e planejador-chefe do XNA, explicou que a alta definição deve ser o futuro da imagem digital. O XNA é uma plataforma de desenvolvimento integrado para PC, Xbox e seu sucessor. Segundo Allard, com a mudança dos tempos, haverá novas necessidades para o mundo do entretenimento: alta definição, comunicação permanente e personalização. Com o mercado caminhando para a alta definição de imagens, representado pelas HDTV (High Definition TV) e a nova geração de DVD, HD-DVD e Blu-Ray. O advento da internet e celulares fez a comunicação entre pessoas ficar mais abrangente e se tornou uma necessidade. E a personalização se mostra na forma da moda dos tunings de carros e aparelhos com capas removíveis. O novo console da Microsoft, de nome-código Xenon, estará atento a todas essas tendências e o padrão dos jogos do novo console será em gráficos de alta resolução em formato 16 por 9, proporção similar aos filmes de cinema. Naturalmente, poderão ser jogador numa TV comum também. Allard afirmou que o console será mostrado na E3. Especula-se que o lançamento se dê entre de outubro de novembro deste ano. E cutuca a Sony dizendo que na nova geração o equilíbrio entre hardware, software e serviços terão maior papel no sucesso do produto. A Sony tem adotado a linha de falar cientificamente sobre seu processador, o Cell.



Xbox Guide: novo serviço online permitirá comprar expansões via internet

J. Allard explica o nova rede online para sucessor do Xbox cutuca Sony

Vem aí o Xbox Guide, sucessor do Xbox Live

O serviço de internet Xbox Live também será incrementado, com o objetivo de atender os quesitos de conectividade e personalização. Com o nome de Xbox Guide, a nova rede integrará melhor os usuários e também possibilitará um contato maior dos jogadores com as softhouses. Toda a interface do novo serviço será padrão e serão quatro os pontos chaves. O primeiro deles é o Game Card, um registro online dos dados do jogador que permitirá encontrar pessoas com o mesmo gosto, nível de habilidade e estilo de vida. A segunda função se chama Marketplace, e será uma loja virtual para comprar expansões dos games, como novos cenários, objetos e mapas, por exemplo. Este elemento está diretamente ligado com o Microtransaction, um serviço que permitirá realizar facilmente transações financeiras de pequeno valor entre usuários. E, por fim, vem Custom Playlist, que permitirá comprar músicas para ser usado nos games. Assim, o jogador terá a opção de jogar com uma música de sua escolha. Os novos serviços também funcionarão no atual Xbox. A Microsoft espera aumentar o número de assinantes dos atuais 2 milhões para 10 milhões nos próximos anos. Os profiles devem sofrer modificações, com cada jogador tendo um perfil no próprio sistema do consoles e não por jogo. Isso facilitará a configuração de opções e guardará pontos conhecidos com Gamer Creds. Eles são adquiridos dependendo de realizações feitas nos games, como matar um chefe, achar um item secreto ou terminá-los com 100% de aproveitamento. Além disso, os pais poderão definir uma censura para cada perfil, bloqueando títulos que estejam fora da faixa etária definida.

Desenvolvimento de jogos do PlayStation 3 será mais fácil

Xenon, uma máquina da pesada

Segundo desenvolvedores, o novo videogame da Microsoft, ainda sem nome oficial (Xbox 2, Xbox Next e Xbox 360 foram os nomes especulados até agora), terá uma especificação bastante alta. As informações a seguir se baseiam em kits de desenvolvimento em estado alfa, o que significa que não são definitivas. A CPU deverá ser, como o Cell do PlayStation 3,um modelo com vários processadores. O produto final preverá três núcleos de processamento, enquanto o kit alfa possui apenas dois PowerPC de 3GHz cada um. J. Allard tem como meta alcançar a velocidade de 1Teraflops, ou seja, um trilhão de cálculos por segundo. O atual Xbox faz 3 bilhões no mesmo tempo. O chip gráfico, a cargo da ATI, será uma geração mais avançada que a X800 e terá velocidade de 500MHz. Poderá rodar jogos pesados como Half-Life 2 sem problemas. O aparelho deverá ter 256MB; pode parecer pouco para os padrões de PC, o sistema operacional é bem mais leve que um de computador, consumindo bem menos recursos. O atual Xbox tem 64MB. Apesar de ainda não estar definido, o Xenon deverá usar DVD comuns, mais baratos, em vez de uma mídia de nova geração, como o HD-DVD e Blu-Ray. A velocidade do drive será de 12 vezes. O disco rígido deverá ser opcional, com capacidade ainda não definida, mas 2GB serão usados para os jogos. Na parte sonora, a decodificação será feita pelo hardware, enquanto o software cuidar';a do resto do trabalho. Assim como o PlayStation tem o EyeToy, o novo Xbox terá uma câmera USB, para ser usado em perfis de jogos ou em chats de vídeo, um serviço já existente no Xbox Live japonês. Tudo isso será conhecido na E3 desse ano.

Sony mostrou a PSP a todos os lançamentos em sua exposição

A Sony e a IBM afirmaram que o chip Cell, o processador central do sucessor do PlayStation 2 será mais fácil de manipular. Uma das maiores queixas dos desenvolvedores de PlayStation 2 é a dificuldade acessar determinados componentes do chip, e elas perdem mais tempo desenvolvendo ferramentas do que fazendo o jogo propriamente dito. Como chip Cell, que conterá nove processadores internos, pode-se configurar para que cada um deles desempenhe funções específicas. O chip possui uma estrutura complicada, mas os programadores não precisarão aprender ferramentas novas para manuseá-lo. Mas algumas deles virão para facilitar o trabalho de reutilizar componentes, como o Collada, que padroniza as várias peças de programação usada nos games. Na parte gráfica, o padrão usado será uma variação específica de videogame do OpenGL, largamente utilizado no PC. Tendo parceria com a nVidia, o chip gráfico do PlayStaion 3 usará a linguagem Cg, própria das placas gráficas da empresa. O PlaySation 3 também deverá estar na E3.

No estande, PSP toma conta da festa

A GDC aconteceu duas semanas antes do lançamento do PSP em terra americanas e, portanto, ganhou grande destaque no estande montado no setor de Expo. Quase todos os jogos de lançamento do portátil foram deixados à disposição dos visitantes. Desta vez, o setor de middleware e ferramentas de desenvolvimento ficou em segundo plano.

Nintendo entra na era da conectividade; Revolution ganha especificação

Satoru Iwata fala dos planos para o Revolution e Nintendo DS

A Nintendo compareceu à GDC através de seu presidente Satoru Iwata, que contou sua trajetória como programador, presidente da Hal Laboratories até chegar ao topo da hierarquia da Big N. De sua boca saíra as especificações básicas do Revolution, nome-código do videogame sucessor do GameCube; planos para o Nintendo DS, inclusive um serviço de rede sem fio gratuito; e apresentou mais um vídeo de "The Legend of Zelda" para GameCube.

Revolução sem fio

Iwata anunciou as três premissas do Revolution: retrocompatibilidade (rodará jogos do GameCube), capabilidade WiFi (comunica-se com outros aparelhos) e facilidade de desenvolvimento (um anseio de toda softhouse). Equipado de placa de rede sem fio, o Revolution poderá se conectar com outros consoles permitindo partidas multijogador e outros tipos de função de conexão. Também deverá se comunicar com o Nintendo DS, especulando até mesmo usar o portátil, equipado de tela sensível ao toque e microfone, como controle. Ainda não se sabe se o novo console usará o serviço de rede mundial do Nintendo DS. Assim como o sucessor do Xbox, o console da Nintendo terá uma CPU da IBM e um chip gráfico da ATI. Eles foram denominados de "Broadway" e "Hollywood", respectivamente. O Revolution deverá agregar funções pouco usuais como foi feito com o DS e deverá ser revelado na E3 deste ano.

Nintendo DS em rede mundial

A Nintendo lançará um serviço de conexão mundial no final do ano para Nintendo DS. O serviço será gratuito. A conexão será por hotspots, aparelhos capazes de fornecer conexão sem fio, largamente visto em hotéis e aeroportos, além de existir dispositivos para uso doméstico. Animal Crossing foi escolhido para inaugurar a era online da Nintendo. O portátil já vendeu mais de 4 milhões de unidades desde o lançamento. O presidente mostrou dois jogos que, segundo ele, podem expandir a definição de videogames. Um é o simulador de animal de estimação Puppy Times, em que se controla um cãozinho virtual. Outro é Electroplanktron, um game musical que mescla sons e imagens.

Link rouba a cena novamente

O palco da GDC viu um novo trailer do aguardado jogo de Shigeru Miyamoto. Mas uma vez, o vídeo impressionou os presentes, prometendo um game tão bom quanto a obra-prima Ocarina of Time, do Nintendo 64. O jogo deverá sair até o final do ano.

Nintendo estréia na Expo

No setor de exposição a Nintendo trouxe uma série de jogos para GameCube e DS. É a primeira vez que a empresa participa do setor de Expo da GDC. Entre os destaques estavam Geist, um jogo de tiro em primeira pessoa e Donkey Kong Jungle Beat, jogo de ação que se faz uso do controle em forma de bongô, usado em Donkey Konga.

Além do Nintendo DS, Donkey Kong Jungle é um dos destaques da Big N

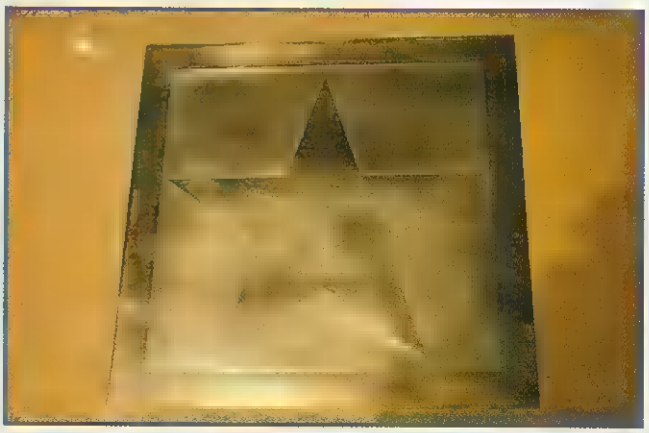
Criador de The Sims leva a simulação ao extremo

Will Wright mostra simulador que engloba vários níveis de complexidade

Will Wright, responsável por The Sims, SimCity e tantos outros simuladores está planejando um game mais que épico. Trata-se de Spore, para PC e sairá pela Electronic Arts. Ainda não está definido se os consoles também receberão o título. A escala de Spore abrangerá desde seres microscópicos até galáxias inteiras. O game usará uma nova técnica chamada de sistema procedural, em que, em vez de dados fixos, eles são gerados a partir de fórmulas matemáticas. No começo, o jogador encarna um ser microscópico, que busca se alimentar de outros menores ao mesmo em tempo que foge de inimigos maiores, um Pac-Man analógico, nas palavras de Wright. Depois de se tornar um animal maior e ganhar a terra firme, o sistema procedural mostra todo seu poder. Cada pedra, árvore e outros objetos, inclusive a evolução do seu "personagem" são obtidos a partir de cálculos, que permite que cada um deles seja diferente do outro. Cada ação influenciará na evolução do animal. Depois, a espécie passará a criar uma civilização, numa espécie de SimCity primitivo. As ações de cada indivíduo também serão controlados pelo procedural. Ao mesmo tempo em que isso acontece, em outros cantos do planeta também começarão a brotar cidades, e eventualmente podem ocorrer conflitos. O passo final da epopéia será viajar pelo espaço, com milhões de planetas, buscando novos seres. Os dados gerados por outro jogador poderão ser baixados e modificar o game de outro usuário. Spore ainda não tem data de lançamento.

Videogames ganham calçada da fama

Assim como Hollywood tem a Calçada da Fama (Walk of Fame), com a identificação das estrelas do cinema, o mundo dos



Criador de Zelda inaugura a Calçada dos Games

Bushnell, fundador da Atari, também ganha lugar na Calçada

videogames ganhou a Walk of Game, nos mesmos moldes, que ficará localizado na Metreon, uma loja de entretenimento, gerenciada pela Sony. As categorias incluem personalidades, jogos e personagens e são escolhidas por voto popular. Os merecedores das primeiras inscrições foram Nolan Bushnell, o pai do videogame, e Shigeru Miyamoto, lendário criador de Mario e Zelda. Halo venceu na categoria jogos e Link, Mario e Sonic foram os primeiros personagens da Calçada.

Desenvolvedores elegem Half-Life 2 o melhor jogos de 2004

A quinta edição do Game Developers Chioce Awards elegeu Half-Life 2 o melhor jogos de 2004, vencendo BurnOut 3, Katamari Damacy, Grand Theft Auto: San Andreas e World of Warcraft. Os votantes são os desenvolvedores de jogos. O jogo da Valve levou ainda nas categorias tecnologia, roteiro e design de personagem. Os videogames levaram nas categorias som, com Halo 2 (Xbox), e design de jogo, por Katamari Damacy (PlayStation 2). Donkey Konga, I Love Bees e Katamari Damacy venceram na categoria de inovação. Na categoria de personalidades, Eugene P. Jarvis, criador de "Defender", "Smash TV" e "Cruis 'n USA" ganhou o prêmio de conjunto da obra. A categoria "contribuição à comunidade" foi dada a Sheri Graner Ray, defensora da inclusão das mulheres na indústria dos games e de títulos para o público feminino. O título "primeiro pingüim", dedicado àqueles que desbravaram um gênero, foi para Richard Allan Bartle, criador do primeiro RPG de computador, em 1978, o MUD (Multi-User Dungeon - caverna para multiusuários), considerado a semente dos jogos RPG online massivos de hoje em dia. Veja os premiados em cada categoria: siga pelo box ao lado.

Half-Life 2 recebe o prêmio pelo melhor jogo de 2004

Categoria	Premiado(s)
Melhor jogo	Half-Life 2
Novas produtoras	Crytek, de Far Cry
Melhor áudio	Halo 2
Melhor design de personagem	Half-Life 2
Melhor design de jogo	Katamari Damacy
Melhor tecnologia de jogo	Half-Life 2
Melhor visual	World of Warcraft
Melhor roteiro	Half-Life 2
Jogos inovadores	Donkey Konga, I Love Bees, Katamari Damacy
Maverick	Matt Adams, Ju Row Farr e Nick Tandavanitj
Primeiro pingüim	Richard Allan Bartle
Contribuição à comunidade	Sheri Graner Ray
Conjunto da obra	Eugene P. Jarvis

Confira também os vencedores do sétimo Annual Independent Games Festival, festival de games independentes.

Categoria web/download

Categoria	Premiado
Melhor áudio	Global Defense Network
Melhor visual	Wik and the Fable of Souls
Melhor tecnologia	RocketBowl
Melhor design de jogo	Wik and the Fable of Souls
Prêmio da audiência	N
Grande prêmio	Wik and the Fable of Souls

Categoria aberta

Categoria	Premiado
Melhor áudio	Steer Madness
Melhor visual	Alien Hominid
Melhor tecnologia	Alien Hominid
Melhor design de jogo	Gish
Prêmio da audiência	Alien Hominid
Grande prêmio	Gish

Notícias da Nintendo

Nintendo DS terá conexão online

O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, disse que o DS terá conexão online até o final do ano. O uso do serviço deverá ser gratuito. Para usar a conexão basta usar um hot spot, encontrado em cafés, hotéis e aeroportos ou até mesmo aparelhos domésticos de hot spot. Com isso, será possível jogar com pessoas do mundo todos. Os primeiros jogos a usar a rede serão Mario Kart e Animal Crossing.

Revolution terá conexão sem fio e rodará jogos de GameCube

Satoru Iwata, presidente da Nintendo, afirmou que o Revolution, nome-código do sucessor do GameCube, terá conexão de rede sem fio e será compatível com jogos de GameCube. A rede sem fio poderá servir para conectar-se à Internet e a outros aparelhos, como o Nintendo DS. O processador central será da IBM e o chip gráfico, da ATI.

Nintendo abre loja oficial

A Nintendo abriu sua primeira loja especializada, a Nintendo World Store, que venderá somente produtos da empresa. A loja ocupa dois andares da famosa Rockfeller Center em Nova York. O estabelecimento abrigará um novo Pokémon Center, dedicado a vender produtos dos monstrinhos.

Nintendo aumenta os lucros

A Nintendo prevê que lucrará cerca de 82 bilhões de ienes (cerca de 760 milhões de dólares), 17% a mais que o previsto. Para efeito de comparação, em 2004, a empresa lucrou 33,2 bilhões. O resultado vem do sucesso do Nintendo DS e a desvalorização do iene ante o dólar e euro.

DS vendeu 500 mil unidades na Europa

A Nintendo anunciou que vender cerca de 500 mil unidades do portátil DS em solo europeu, lançado em março. Com isso a empresa japonesa atinge a marca de seis milhões de unidades vendidas, sendo dois milhões nos EUA e mais dois milhões no Japão. O restante foi vendido no restante do planeta.

Nintendo lança novas cores do DS e dobra vendas

A Nintendo lançou novas cores para o Nintendo DS em meados de março. Os novos modelos são preto grafite e branco puro e fizeram com que as vendas do aparelho subissem. Em abril, mais dois novos modelos foram lançados: azul turquesa e pink (rosa).

Microsoft Urgente

Xbox 360 é o nome definitivo, diz site

Segundo o site Eurogamer, com base em fontes inglesas, anunciou que o nome do sucessor do Xbox, de nome-código Xenon, é Xbox 360. O logotipo seria simples com linhas conectadas redondas. Já o console seria branco com uma concavidade no centro do aparelho, que também poderá ser usado na posição vertical.

Novo Xbox poderá custar entre 250 e 300 dólares

Segundo o site da Forbes, citando analistas da Goldman Sachs, o novo Xbox deverá ser lançado entre outubro e novembro pelo preço de 250 a 300 dólares. A expectativa é colocar três milhões de unidades no primeiro trimestre de lançamento.

Imagens de controle do Xbox 360 aparecem em site

Imagens que podem ser do controle do novo Xbox apareceram no site ourcolony.net, que, segundo rumores, seria da própria Microsoft e é uma das estratégias de marketing da empresa. O controle tem cor clara e suprimem os botões preto e branco, para colocar, no lugar, mais botões L e R. No meso site, apareceu imagens de Project Gotham Racing 3.

Xbox 360 pode ter 512MB de memória

Segundo o site TeamXecuter, o Xbox 360 deverá ter 512MB de memória, segundo documentos. Deste total, 32MB serão usados pelo sistema ficando o restante dividido entre o processador central e a placa de vídeo, entre outros componentes menores.

Sucessor do Xbox será mostrado na MTV

A Microsoft fez acordo com a MTV para produzir um especial de 30 minutos mostrando o sucessor do Xbox. A matéria, apresentado pelo ator Elijah Wood, um fã declarado de videogames e mostrarão jogos, funcionamento da nova Xbox Live e entrevistas com celebridades. A matéria deve ir ao ar no dia 12 nos EUA e no dia no restante do mundo, mas exclui a MTV brasileira. O site da emissora também acompanhará a cobertura.

Xbox 360 pode ser apresentado primeiro no Japão

Segundo o site IGN, a console de nova geração da Microsoft poderá ser mostrado ao vivo em cores num evento logo depois do programa especial da MTV. O evento será realizado em Roppongi Hills com a presença da imprensa local e internacional.

Microsoft terá grandes produtoras japonesas, diz criador do Street Fighter

Segundo Yoshiki Okamoto, ex-Capcom, o Xbox 360 terá grandes empresas japonesas e jogos, mas não revelou mais detalhes. Além de Okamoto, a Microsoft também conseguiu o apoio de Hironobu Sakaguchi, craidor de Final Fantasy, e Tetsuya Mizuguchi, ex-Sega e criador de Space Channel 5.

Por dentro da Sony

Americanos compram 600 mil PSP em uma semana

A Sony divulgou que 600 mil PSP foram vendidos em uma semana. Lançado em 24 de março nos EUA, a empresa colocou quase um milhão de portáteis nas prateleiras. As vendas geraram 150 milhões de dólares.

PSP chega na Coréia em maio; na Europa, só em setembro

A Sony anunciou que o PSP chegará em 2 de maio na Coréia do Sul e poderá usar a Internet desde o seu lançamento. Na Europa, os planos foram adiados e não deve chegar antes de junho. Setembro é o mês mais provável para o lançamento.

Ingleses já têm kits de desenvolvimento do PlayStation 3

Segundo o site gamesindustry.biz, desenvolvedores ingleses já receberam kits de desenvolvimento para o PlayStation 3. Esses kits permitem criar jogos para o console, que deve sair em 2006.

Criador do PlayStation deixa vice-presidência da Sony

A Sony anunciou mudanças em sua chefia. Ken Kutaragi, criador do PlayStation, deixará a vice-presidência da Sony, passando a comandar, apenas, a presidência da divisão de jogos. A corporação será comandada por Howard Stringer, em substituição a Nobuyuki Idei. O galês Stringer será também o supervisor da área de games, sendo superior imediato de Kutaragi.

Cell deve equipar eletrodomésticos em 2007

Em evento na França, o vice-presidente executivo da Sony, Fujio Nishida, afirmou que em 2007 será comercializado TV de alta definição e servidores domésticos com o chip Cell, que será usado também no PlayStation 3. Servidores domésticos são estações de mídia que alimentam terminais, como TVs e aparelhos de som, com vídeos e música através de rede sem fio.

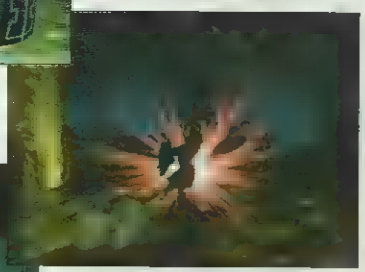
CURTAS

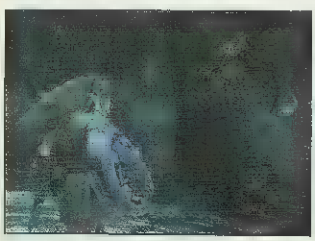
- Metal Gear Solid 4 deverá sair para a nova geração de consoles, mas o diretor Hideo Kojima deverá apenas supervisionar o projeto.
- A Konami deverá fazer um jogo de Hell Boy. O game terá novos monstros e trama inédita.
- A Konami adquiriu ações da Hudson ficando com 54% da empresa. Assim, a Hudson passa a ser uma filial da Konami.
- A ECTS, principal feira da Inglaterra, pode não se realizar esse ano.
- Keiji Inafune, da Capcom e criador de "Mega Man", foi promovido a diretor executivo. Mas ainda continuará na chefia da Production Studio 2.
- A SCi comprou 20% das ações da Eidos. A distribuidora de Tomb Raider está à venda.

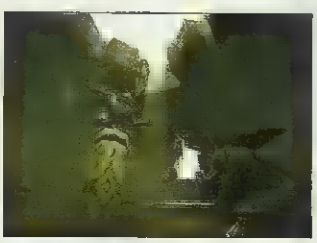
The Legend of Zelda

NINTENDO
Ação/adventure
Final de 2005

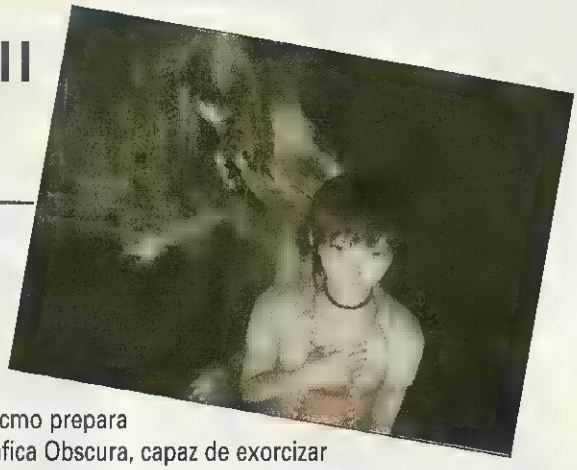
A Nintendo mostrou mais uma rodada de fotos de seu novo Zelda, ainda sem subtítulo definido. A equipe da Nintendo retomou os gráficos no estilo de Ocarina of Time, do Nintendo 64, um dos melhores jogos da história. Obviamente, os detalhes foram aumentados na versão de GameCube. Além do modelo do personagem Link, o ambiente está mais refinado, usando técnicas avançadas como ▪ iluminação avançada e texturas definidas. Além disso, usando o sistema de focos, a sensação de distância está melhor que nunca. A ação sobre o cavalo terá maior importância na ação do game, em cenas super dinâmicas e de alta dose de adrenalina, enfrentando inimigos malignos que lembram os cavaleiros do apocalipse. As novas cenas mostram o herói de Hylure, carregando animais semelhantes a gatos e observando seres feitos de ossos. E também, um belíssimo momento de Link nadando num pântano. Agora, Shigeru Miyamoto parece não estar disposto ▪ criticas como ocorreu em seu último Zelda, o Wind Waker.







Fatal Frame III



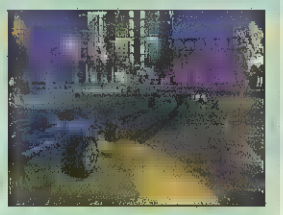
TECMO
Ação/Adventure
Agosto de 2005

Disposta a assustar novamente os jogadores, a Tecmo prepara novamente a máquina fotográfica Obscura, capaz de exorcizar espíritos. Pela primeira vez, o game terá mais de um personagem jogável na aventura principal. Além da fotógrafa Rei Kurosawa, o escritor Kei Amakura e Miku Hinasaki, protagonista também do primeiro Fatal Frame, fazem parte do trio que desvendarão mistérios horripilantes.

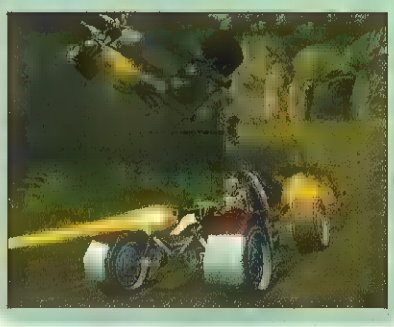
Kei Amakura divide o mesmo sobrenome das gêmeas Mio e Mayu, de Fatal Frame II. Imitando Silnet Hill, o terceiro episódio será dividido entre o mundo real e o dos pesadelos. Além das assombrações de sempre, a protagonista ainda terá de lidar com uma misteriosa tatuagem de cobra, que se espalha lentamente pelo corpo da fotógrafa. A tatuagem promete ser a chave de um macabro enigma.

Jak X: Combat Racing

NAUGHTY DOG
Corrida
Outubro de 2005

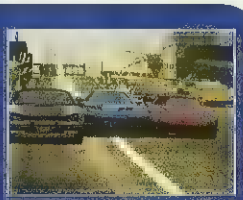


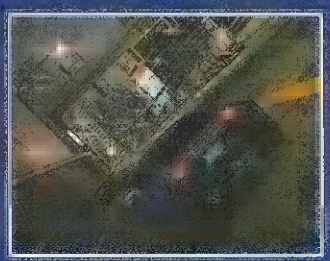
Muitas novidades vêm aí em Jak X. O jogo se passa alguns anos depois dos eventos de "Jak 3", com o mundo destruído começando a se recuperar. A bagunça começa quando diversos protagonistas como Jak, Samos, Torn, Ashelin, Keira e Rayn são chamados para a leitura do testamento de Krew. O vilão explica que todos foram envenenados e todos devem seguir numa corrida frenética ao antídoto. O campeonato acontece em Kras City, com 20 pistas diferentes e oito arenas dedicadas ao combate entre veículos.



Burnout: Revenge

ELETRONIC ARTS
Corrida
Lançamento de 2005





Sly 3: Honor Among Thieves

SUCKER PUNCH
Ação
Disponível em 2005

O grupo cresceu. Além de Sly, Bentley e Murray, a equipe ganhou os reforços do guru de Bentley e do lagarto Dimitri. A variedade de mini-games do último episódio ficará ainda maior nesta continuação, com certos personagens trazendo habilidades únicas para algumas dessas tarefas. Bentley pode encontrar códigos escondidos em pinturas para abrir cofres, por exemplo, enquanto Dimitri será o protagonista das fases aquáticas. Haverá também uma modalidade multijogador, apresentando Carmelita como perseguidora de Sly

Ratchet: Deadlocked

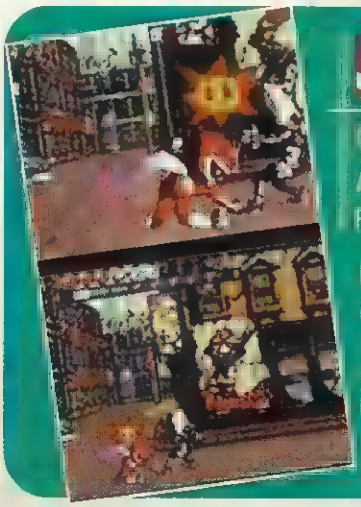
INSOMNIAC
Ação
Disponível em 2005

Sendo o quarto episódio da turma, o novo Ratchet: Deadlocked traz algumas inovações para a série. Agora, ratchet se vê obrigado a participar de um reality show de combate. Ao mesmo tempo em que realiza as missões do show, o herói arquiteta um plano de fuga. Felizmente ele recebe ajuda por rádio do fiel robô Clank, que ajudam a completar os objetivos cada vez mais difíceis. Você não estará sozinho no campo de batalha: pode-se recrutar e dar ordens para robôs controlados pelo computador, além da opção de multiplayer cooperativo que permite que um amigo seja o ajudante.

Dragon Ball Z: Sparking!

SPIKE
Ação/luta
Final de 2005

Um dos mais famosos desenhos japoneses de todos os tempos encara mais uma produção para PlayStation 2. O ponto alto de Dragon Ball Z: Sparking! será a ação desenvolvida num espaço 3D, possibilitando reproduzir melhor as lutas dos poderosos guerreiros Saiyajins. No chão ou no ar, eles terão bastante liberdade para se deslocar e usar seus poderosos golpes para detonar o oponente. Espere também pelos super-raios que detonam tudo e a todos. Goku, Vegeta e Janenva estão confirmados no elenco que incluirá mais de 40 personagens.



Viewtiful Joe: Scratch!

CAPCOM/C[illegible]VER
A[illegible]o
Final [illegible]e 2005

Joe [illegible] apareceu em [illegible] aventuras do [illegible] e [illegible] também no [illegible] telas da [illegible] herói e sua irmã [illegible] estão [illegible] as [illegible] em de [illegible] que tem seu filme [illegible] desfilará uma [illegible] série [illegible] todos usando a tela [illegible] ao [illegible] Um [illegible] consiste em fatiar [illegible] cenário [illegible] a caneta e arremessar os [illegible]

Tomb Raider Legend

EIDOS/CRYSTAL DYNAMICS

Ação

Final de 2005

A musa dos videogames fez uma plástica geral para encarar mais uma aventura nos consoles e PC. Seu visual está mais realista, com proporções corporais mais equilibrados, mas nem por isso menos sensuais. Tomb Raider Legends promete muita exploração e acrobacias precisas, com doses generosas de tiroteio. Todas as adições bizarras de Angel of Darkness devem ser limados por completo. O game tem a mão do co-criador de Lara Croft, Toby Gard, e é responsável pelo novo visual da aventureira e pela volta às origens.

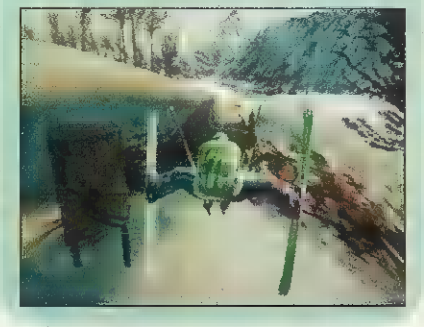
SSX 4

ELECTRONIC ARTS

Esporte

Final de 2005

A tradicional série de esporte de inverno vai deixar um pouco de lado as manobras para se dedicar mais à velocidade. Além de snowboards, o jogador também poderá andar de esquis, uma novidade da série. Os cenários novamente devem ser enormes e variados, privilegiando tanto as manobras quanto a velocidade. Os percursos incluem diversos caminhos e alternativas mais secretas, que conferem diversas vantagens ao competidor. O jogador poderá criar seu próprio personagem.



007: From Russia with Love

ELETRONIC ARTS

Ação

Semn data definida

As novas aventuras do agente mais famoso dos cinemas é baseado no antigo "Moscou contra 007". A Electronic Arts não apenas recrutou Sean Connery para o papel, mas colocou-o ao lado de outros atores do filmel como Q (Desmond Llewelyn), Tatiana Romanova (Daniela Bianchi) Moneypenny (Lois Maxwell). As armas e aparatos foram importados diretamente do filme como a pistola Walther PPK e um jato nas costas.

Soul Calibur III

NAMCO

Luta

Final de 2005

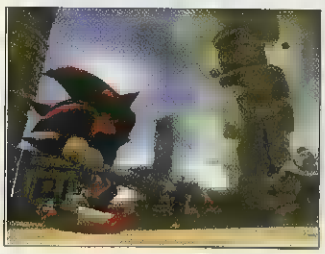
Se Soul Calibur II saiu para da N ny e Microsoft com personagens diferentes, a terceira são a trabalho e se dedica a uma ercerro utadores entrarão nas arenas eles, Mitsurugi e Taki. A eles se juntam novas caras, Zase Setsuka. O primeiro novato vêm com uma foice enorme, como se fosse uma reencarnação da Morte. Tira é uma adolescente esquisita, vestida de verde e armada com uma lâmina circular, e a terceira estreante é Setsuka, uma acidental crescida no Japão, tendo como armas sua sensualidade e uma espada escondida em seu guarda chuva. Soul Calibur III terá números modos de jogo, mas um dos mais interessantes sonagens, permitindo escolher gênero, arma e do . O game III aparecerá, a princípio, somente no PlayStation 2.

Pré-Estréia

Shadow the Hedgehog

SEGA
Ação
Final de 2005

Sonic tirou umas férias e seu maior rival é que está no comando. Em Shadow the Hedgehog, os jogadores poderão saber um pouco mais do misterioso personagem. Ainda, devem correr contra o tempo escolhendo uma das muitas rotas possíveis para revelar o passado do protagonista - com múltiplos finais dependendo das decisões críticas no fim de cada estágio. Shadow pode acabar como herói, vilão ou alguma opção diferente. Shadow pode colecionar um arsenal de armas, veículos e outros objetos enquanto dispara pelas mais de 50 missões únicas.

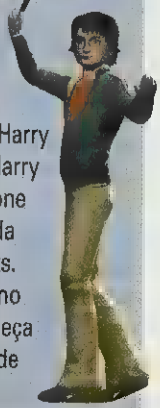


Golden Eye: Rogue Agent

ELETRONIC ARTS

Harry Potter and the Goblet of Fire

ELETRONIC ARTS
Ação
Final de 2005



Baseado no quarto livro das aventuras do bruxinho mais conhecido do planeta. Em "Harry Potter e o Cálice de Fogo", Harry e seus amigos Ron e Hermione viverão o quarto ano letivo da Escola de Magia de Hogwarts. Exatamente como acontece no filme e livro, a aventura começa em uma importante partida de quadribol invadida por Dementadores, mas o foco é o Torneio Tri-Bruxo, que ocupará boa parte de aventura. Muitas das provas serão transformadas em fases e minijogos, e Harry Potter precisará competir contra representantes de outras escolas. Até três pessoas poderão jogar simultaneamente.

The Warriors

ROCKSTAR
Ação/Luta
Setembro de 2005

ABRIL

PlayStation 2

Delta Force: Black Hawk Down
Digimon World 4
Emergency Mayhem
Metal Slug 4
Midnight Club 3: DUB Edition
Motocross Mania 3
Phantom Crash 2050
Predator: Concrete Jungle
Psychonauts
Resident Evil Outbreak File #2

GameCube

Rave Master Special Attack

GameBoyAdvance

Pokemon Emerald

Nintendo DS

Frogger DS
Polarium DS
Pac-Pix
World Championship Poker DS

PSP

Armored Core: Formula Front
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails
MLB
MVP Baseball
NBA Street Showdown
Rengoku: The Tower of Purgatory
Smartbomb

Xbox

Close Combat First Fight
Doom III
Delta Force: Black Hawk Down
Digimon World 4
Emergency Mayhem
Ford Mustang 40th Anniversary Edition
Jade Empire Limited Edition
MX World Tour
Midnight Club 3: DUB Edition
Motorcross Mania 3
Predator
Psychonauts
Raze's Hell
Spy vs Spy
Still Life

PC

Area 51
Battle of Britain
Cold War Conflicts
Dungeon Lords
ER
Empire Earth 2
Heretic Kingdoms: The Inquisition
IHRA Professional Drag Racing 2005
Imperial Glory
Laser Squad Nemesis
Psychonauts
SWAT 4
Stolen
Stronghold 2
Supreme Ruler 2010

MAIO

PlayStation 2

25 To Life
Cold Winter
Enthusia Pro Racing
Madagascar
Outlaw Tennis
Outlaw Volleyball 2
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith
Wild Arms: Alter Code F

GameCube

Madagascar
Pennant Chase Baseball

GameBoyAdvance

Madagascar

Nintendo DS

Dynasty Warriors DS
Egg Monster Hero DS
Madagascar
Mobile Suit Gundam Seed DS
Need For Speed Underground 2
Pac 'n Roll DS
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour DS

PSP

Coded Arms
Death Jr.
Grand Theft Auto
Hot Shots Golf

Xbox

Capcom Fighting Evolution
Juiced
Kameo: Elements of Power
Madagascar
Outlaw Tennis
Resonance
Sid Meiers Pirates Box
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith

PC

Advent Rising
Boiling Point DVD Edition
Cossacks II: Napoleonic Wars
Fantastic Four
Garfield
Madagascar
Pariah
RHEM 2
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
The Elder Scrolls IV: Oblivion

JUNHO

PlayStation 2

Batman Begins
Fahrenheit
Fantastic Four
FlatOut
Indigo Prophecy

GameCube

Batman Begins
Fantastic Four

GameBoyAdvance

Batman Begins
Dragonball GT Transform
Fantastic Four

Nintendo DS

Batman Begins DS
Bomberman DS

PSP

Xbox

Batman Begins
Conker: Live and Reloaded
Fantastic Four
FlatOut
Grand Theft Auto: San Andreas
Indigo Prophecy
King of Fighters 2002
Metal Slug 4 & 5
Monster 4X4 World Circuit

PC

Battlefield 2
Cold War
Dragonshard
F.E.A.R.
Fahrenheit
FlatOut
Grand Theft Auto: San Andreas
Indigo Prophecy
Middle-Earth Online
Rollercoaster Tycoon 3 Expansion Cape
The Movies

Por Marjorie Bros

DICA: carro que se ganha com a licença A é um bom veículo de tração dianteira.

DICA: um bom carro para começar é o Honda Civic 1500 modelo 83, o Mazda MX-5 Miata modelo 89 ou Honda Civic SiR-II (EG) modelo

Gran Turismo 4

Gran Turismo 4

Sony/Poliphony Digital
Corrida - Adaptador rede - 6 jogadores

9.6

Controle 9.5

Apesar do controle do PS2 não ser um dos mais indicados para o jogo, a precisão dos comandos é próximo da perfeição.

Diversão 9.5

Com mais de 700 carros, 50 pistas, multijogador via rede modos de jogo diversos, o game garante muito tempo de entretenimento.

Gráfico 9.5

Um das mais perfeitas modelagens de carros e pistas. Os cenários também são convincentes e todos os efeitos colaboram para dar realismo.

Som 9.5

O som ideal para um jogo de futebol. Gritos de torcidas, barulhos nas partidas, tudo do bom e do melhor para a galera que curte o esporte

Para ser perfeito, só faltava ter um modo online e que os carros amassassem quando batessem. Mas não há dúvidas que o melhor jogo de carro da atualidade.

Como se diz, a história é escrita pelos vencedores. A série Gran Turismo não foi o primeiro jogo de corrida com aspectos realistas, mas foi quem popularizou o estilo, com grande qualidade, gráficos estupendos e uma diversão sem limites. A quarta versão do famoso simulador de direção, como o próprio game se define, é praticamente uma enciclopédia da história automobilística. Com mais de 700 modelos, todos os veículos mais importantes do século XX e XXI (tem até um carro de 1886!). Como sempre, a jogabilidade é quase perfeita, simulando quase todos os aspectos que regem um carro no mundo real, calculando velocidade, atrito, força centrífuga, entre outras forças físicas. O controle do PlayStation 2 não é o ideal para o game, apesar de os botões serem sensíveis à pressão, é altamente complicado controlar o nível de gás. Pode-se usar o direcional direito, mas não é muito prático. Realmente um controle tipo volante é um item quase essencial. Os gráficos também continuam topo de linha, apesar de parecer pouco vistoso durante as corridas. Mas, na hora do replay, o game mostra porque o game tem o um dos visuais mais perfeitos quando o assunto é carro. Como se não bastasse, existe um modo para tirar fotos, sendo possível até mesmo imprimir a imagem usando uma impressora própria. Outra novidade do game é o modo B-Spec, em que o jogador apenas dá ordens aos pilotos, assistindo de camarote a corrida. Apesar de existir um modo multijogador via LAN, o jogo via Internet é uma grande perda. Além disso, ficou na promessa um sistema de danos. É onde a concorrência pretende explorar, que é o caso de Forza Motorsport do Xbox. Enfim, Gran Turismo 4 demorou quase quatro anos para ficar pronto, mas não chega a ser um salto enorme em relação à terceira versão. Apesar de ficar devendo modo online e um sistema de danificação dos carros, o jogo continua sendo o mais completo e realista título de corrida da atualidade.

DICA: sempre que comprar carro usado ou depois de rodar muito, troque o óleo para recuperar a potência perdida.

DICA: Racing Chip é upgrade barato e eficiente. É uma das prioridades. Um filtro de ar novo e redução de peso também possuem bom to/b

DICA: procure correr em provas que déem carros todas as que sair vencedor. Venda-os para fazer caixa.

CARROS QUE TE QUERO

A tabela baixo lista todos os carros que podem ser obtidos vencendo cada uma das provas. Todos carros podem obtidos mais de uma vez, exceto para provas licença, missão e os bônus por porcentagem. Venda os que podem ganhos várias vezes para fazer dinheiro.

PROVAS DE LICENÇA

Categoria	Taça	Carro	Ano
B	Bronze	Volkswagen Lupo 1.4	
B	Silver	Mazda Kusabi	2003
B	Gold	Honda S500	1963
A	Bronze	Pontiac Sunfire GXP Concep	2002
A	Silver	Acura Dn-X	2002
A	Gold	Nissan Skyline (Gran Turismo Version)	2001
IB	Bronze	Nike One 2022	-
IB	Silver	Mazda Rx-8 Concept (Type-II)	2004
IB	Gold	Jensen Healey Interceptor Mk.III	1974
IA	Bronze	Nismo 270R (S14)	1994
IA	Silver	Nissan GT-R Concept (Tokyoshow)	2001
IA	Gold	Dome Zero	1978
	Bronze	Mercury Cougar XR-7	1967
S	Silver	Pontiac Solstice Coupe Concept	
S	Gold	Ford Model T Tourer	1915

BEGINNER HALL

Prova	Carro	Ano
Sunday Cup	Autobianchi A112 Abarth	
FF Challenge	Mazda Mazda6 Concept	2001
FR Challenge	Nissan Skyline 2000GT-B	1967
Challenge	Toyota Motor Triathlon Race Car	2004
MR Challenge	Lotus Esprit Turbo HC	1987
Light Weight K Cup	Ginetta	
Spider & Roadster	Chrysler Prowler	2002
Sport Truck Race	Chevrolet Silverado SST Concept	2002

PROFESSIONAL HALL

Prova	Carro	Ano
Clubman Cup	Mazda Mazdaspeed 6	
Tuning Car Grand Prix	Nissan Stream Z	2004
Race of NA Sports	Honda NSX-R Concept	2001
Race of Turbo Sports	Mazda BP Falken RX-7 (D1GP)	2003
Boxer Spirit	RUF CTR Yellow Bird	1987
World Classic Car Series	Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage	1886
World Compact Car	Honda Race Car	
Supercar Festival	Cizeta V16T	1994
Gran Turismo Championship	Ford GT LM Edition Spec-II	2004

EXTREME HALL

Prova	Carro	Ano
Gran Turismo All Stars	BMW MacLaren F1 GTR Race Car	1997
Dream Car Championship	Nissan GT-R Concept LM Race Car	
Polyphony Digital Cup	Opera Performance S2000	2004
Like The Wind	Volkswagen W12 Nardo Concept	2001
Formula GT World	Mercedes-Benz Sauber C9 Race Car	1989
Circuit Tours	Nissan Gran Turismo Skyline GT-R (PaceCar)	2001
Premium Sports Lounge	Ford GT	2005

ENDURANCE HALL

Prova	Carro	Ano
Grand Valley 300km	Audi Auto Union V16 Type C Streamline	1937
Laguna Seca 200 Miles	Ford GT40 Race Car	1969
Roadster 4 Hours	Mazda RX-7 LM Race Car Endurance	2001
Tokyo R246 300km	Mitsubishi FTO Super Touring Car	1997
Super Speedway 150	Honda NSX-R Prototype LM Race Car	2002
Nurburgring 24 Hours Endurance	Polyphony Formula Gran Turismo	2004
Nurburgring 4 Hours Endurance	Chapparal 2D Race Car	1967
Suzuka 1000km	LISTER Storm V12 Race Car	1999
Motegi 8 Hours Endurance	Honda NSX-R LM Edition Road Car	2002
Tsukuba 8 Hours Endurance	Nissan Skyline GT-R Race Car (Calsonic)	1993
Sarthe Circuit 24 Hours I	Audi R8	2001
Sarthe Circuit 24 Hours II	Bentley Speed 8 Race Car	2003
Fuji 1000km	Nissan R92CP Race Car	1992
Infineon World Sport Car Trophy	Ford GT LM Race Car	
El Captain 200 Miles	Toyota 88C-V Race Car (Minolta)	
New York 200 Miles	Dodge Charger Super Bee 426 Hemi	1971

MISSION HALL

Prova	Carro	Ano
Mission 1-10	DMC DeLorean S2	2004
Mission 11-20	Jay Leno Tank Car	2003
Mission 21-24	Pagani Zonda Race Car	2001
Mission 25-29	Toyota 7 Race Car	1970
Mission 30-34	Nissan R89C Race Car	1989

JAPANESE HALL

Prova	Carro	Ano
Japanese Championship	Nissan 350Z Concept LM Race Car	2002
Japanese GT Championship	Nissan Motul Pitwork Z (JGTC)	2004
Japanese 70's Classic	Nissan Skyline Hard Top 2000GT-R (KPGC10)	1970
Japanese 80's Festival	Mitsubishi HSR-II Concept	1989
Japanese 90's Challenge	Nismo (R33)	1996
Japanese Compact Car Cup	Honda Life Step Van	1972

EUROPEAN HALL

Prova	Carro	Ano
European Championship	Jaguar XJ220 LM Edition	2001
British GT Cup	Jaguar E-Type Coupe	1961
British Light Weight Car Race	Lotus Europa Special	1971
German Touring Car Championship	Mercedes-Benz AMG CLK-GTR Car	1998
Italian Festival	Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI Race Car	
French Championship	Citroën 2CV Type-A	1954
European Classic Car Championship	Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagen	1886
European Hot Hatch Car Championship	Volvo GLT Estate	1988
1000 Miles	Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale	
Schwarzwald Liga A	BMW GTR Race Car	2001
Schwarzwald Liga B	Mercedes-Benz 190E 2.5 16V Evolution II (DTM)	1992

AMERICAN HALL

Prova	Carro	Ano
American Championship	Chevrolet Corvette Convertible (C1)	1954
Stars and Stripes	Chevrolet Camaro LM Race Car	2001
American Muscle Car Championship	Chevrolet Chevelle SS 454	1970
Classic Muscle Car Championship	Plymouth Super	1970

SPECIAL CONDITION HALL (EASY)

Prova	Carro	Ano
Umbria Rally	Cadillac Cien	
Capri Rally	Toyota RSC Rally Raid Car	2002
Grand Canyon	Ford RS200	1984
Ice Arena	Toyota RSC	2001
Chamonix	Infiniti FX45 Concept	2002
George	ALPINE A310 1600VE	1973
Swiss Alps	Mitsubishi CZ-3 Tarmac	2001
Tahiti	Renault 5 Turbo	1980
Tsukuba Circuit	Mazda RX-8 Concept (Type-I)	2001
Cathedral Rocks Trail I	Land Rover Range Stormer Concept	2004
Cathedral Rocks Trail II	Hyundai HCD6	2001

SPECIAL CONDITION HALL (NORMAL)

Prova	Carro	Ano
Umbria Rally	Lancia Delta HF Integrale Rally Car	1992
Capri Rally	Subaru Impreza Rally Car Prototype	2001
Grand Canyon	Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car	
Ice Arena	Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car	1997
Chamonix	Subaru Impreza Rally Car	2001
George V Paris	Renault 5 Maxi Turbo Rally Car	1985
Swiss Alps	Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST205)	1995
Tahiti	Ford Escort Rally Car	1998
Tsukuba Circuit	Mazda 6 Touring Car	2002
Cathedral Rocks Trail I	Subaru Impreza Rally Car	
Cathedral Rocks Trail II	Toyota Celica GT-Four Rally Car (ST185)	1995

SPECIAL CONDITION HALL (HARD)

Prova	Carro	Ano
Umbria Rally	Lancia Delta S4 Rally Car	1985
Capri Rally	Ford RS200 Rally Car	1985
Grand Canyon	Mitsubishi STRAION 4WD Rally Car	1984
Ice Arena	Nissan Bluebird 1600SSS Rally Car (510)	1969
Chamonix	Lancia Stratos Rally Car	1977
George V Paris	PEUGEOT 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car	1986
Swiss Alps	Nissan Silvia 240RS Rally Car	1985
Tahiti	Mitsubishi Pajero Rally Raid Car	1985
Tsukuba Circuit	Ford GT Concept	2002
Cathedral Rocks Trail I	Suzuki Escudo Dirt Trial Car	1998
Cathedral Rocks Trail II	Mitsubishi Pajero Evolution Rally Raid Car	2003

ONE-MAKE RACES

PROVA	CARRO	ANO
Daihatsu		
Copen Race	Daihatsu Storia X4	2000
Midget II Race	Daihatsu Midget	1963
Honda		
Type R Meeting	Honda HSC (Honda Sports Concept)	2003
CIVIC Race	Honda Civic Si (Mugen Race Car)	1987
Hyundai		
Hyundai Sport Festival	Hyundai Clix	2001
Isuzu		
Isuzu Classic Sport	Isuzu 117 Coupe	1968
Mazda		
'RE' Club	Mazda Cosmo Sport (L10A)	1967
Roadster Cup	Mazda MX-Crossport	2005
RX-8 Cup	Mazda RX-8 Concept LM Race Car	2001
Mitsubishi		
Evolution Meeting	Mitsubishi Lancer 1600 GSR Rally Car	1974
Mirage Cup	Mitsubishi I Concept	2003
Nissan		
Race of Red Emblem	Nismo Skyline GT-R LM Rally Car	1995
March Brothers	Nissan MM-R Cup Car	2001
Silvia Sisters	Nissan Silelghty	1998
'Z' Club	Nissan Fairlady 240ZG (HS30)	1971
Subaru		
Subaru Race	Subaru 360	
Race of Pleiades	Subaru Impreza Super Touring Car	2001
Suzuki		
Suzuki K Cup	Suzuki Concept-S2	2003
Suzuki Concept Car	Suzuki GSX-R/4	2001
Toyota		
Altezza Race	Toyota Altezza Touring Car	2001
Vitz Race	Toyota Vitz RS Turbo	2002
Chevrolet		
Corvette Festival	Chevrolet Corvette Z06 (C2) Race Car	
Camaro Meeting	Chevrolet Camaro IROC-Z Concept	
Chrysler		
Crossfire Trophy	Dodge Viper GTSR Concept	2000
Saleen		
Saleen S7 Club	NIKE One	2022
Shelby		
Shelby Cobra Cup	Shelby Mustang G.T.350R	1965
Alfa Romeo		
GTA Cup	Alfa Romeo Giulia Sprint GTA	
Alpine		
Renault Alpine Cup	Alpine A110 1600S	1973
Aston Martin		
Aston Martin Festival	Aston Martin DB9 Coupe	
Audi		
Tourist Trophy	Audi Le Mans Quattro	2003
A3 Cup	Pikes Peak quattro	2003
BMW		
BMW 1 Series Trophy	BMW 2002 Turbo	1973
'M' Club	GTR	
Citroën		
2HP-2CV	Citroën 2CV Type-A	1954
Lotus		
Elise Cup	Lotus Elise Type-72	2001
Lotus Classic Cup	Lotus Elan S1	1962
Mercedes-Benz		
Legend of Silver Arrow	Mercedes-Benz CLK Touring Car (D2 DTM)	2000
SL Challenge	Mercedes-Benz 300 SL Coupe	1954
MG		
Festival	MGF	1997
Mini		
Mini Mini Battle	Marcos Mini Marcos GT	1970
Opel		
Speedster Cup	Opel Calibra Touring Car (DTM)	
Peugeot		
206 Cup	PEUGOET 205 Turbo 16 Rally Car	1985
Renault		
Clio Trophy	Renault Lutecia Renault Sport V6 24V Race Car	
Megane Cup	Renault Avantime	2002
Triumph		
Spitfire Cup	Triumph Spitfire 1500	1974
TVR		
Blackpool Racer	TVR Cerbera Speed	2000
Volkswagen		
Beetle Cup	Volkswagen Beetle 1100 Standard (Type-11)	1949
Lupo Cup	Volkswagen Karmann Ghia Coupe (Type-1)	
GTI Cup	Volkswagen Golf I GTI	1976

BÔNUS POR PORCENTAGEM

Porcentagem	Carro	Ano
25%	Audi Nuvolari quattro	
50%	Jaguar XJR-9 Race Car	1988
100%	Polyphony Formula Gran Turismo (preto)	

Saint Seiya: Chapter Sanctuary

Por Baby Betinho

Saint Seiya: Chapter Sanctuary

Bandai/Dimps
Luta
2 jogadores

8.0

Controle 7.5
Os comandos são um pouco lentos. O esquema e menus e escolha de opções têm um andamento travado, causando a impaciência do jogador.

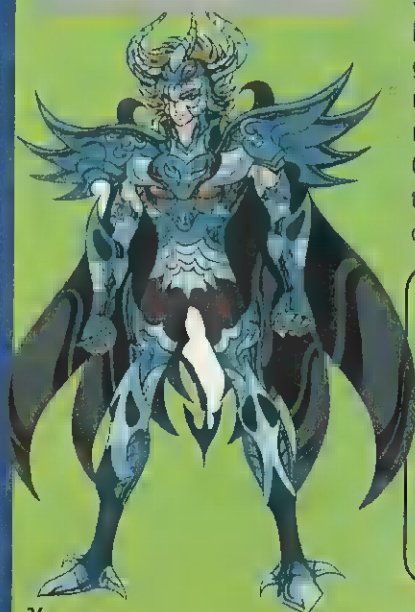
Diversão 8.0
O jogo em si tem apenas o mínimo para ■ estabelecer, mas as cenas não-interativas reproduzindo o enredo da série de TV faz a alegria dos fãs.

Gráfico 8.0
Os cenários e os personagens representam com fidelidade ■ clima do desenho original. Mas os cortes de cabelos foram impossíveis de recriar.

Som 8.0
As canções de abertura e de encerramentos originais foram usadas e os efeitos sonoros se mostram bem fiéis ao desenho animado.

É o jogo? Por Kamikaze
Quase como sempre, eles capricham no conteúdo não-interativo como abertura e cenas não-interativa, mas se esquecem do game em si. É um péssimo jogo de luta.

Há anos os jogadores esperam por um jogo dos Cavaleiros do Zodíaco nos videogames dessa geração. Felizmente ■ Bandai ouviu as preces e lançou um game caprichado para os fãs do desenho animado. À cargo da Dimps, a mesma que fez os competentes Dragon Ball Z: Budokai, esse Saint Seiya: Chapter Sanctuary, nome do jogo no Japão, não teve tanto cuidado com o jogo em si, um típico game de luta limitado. Aparentemente, tudo que a Dimps aprendeu com o videogame da turma de Goku foi esquecido no game dos Cavaleiros do Zodíaco, que tem um limitadíssimo leque de golpes, em torno de 10 por personagem. Claro que o número é insuficiente até para os games que foram pioneiros do estilo, como Street Fighter II. Com essa limitação é impossível existir aquela disputa psicológica do tipo "se ele usar o golpe X vou contra-atacar com ■ Y". Além disso, a movimentação é pesada e pouco fluida. Fica claro que as lutas são só um pretexto para mostrar os vistosos golpes dos Cavaleiros, e nomes como Aurora Trovão Ataque, Meteoro de Pégaso ou Cólera do Dragão serão facilmente reconhecidos pelos amantes da obra de Massami Kurumada. Os extras servem como um valioso arquivo digital, tendo todos os Cavaleiros cadastrados em seu banco de dados. Quem quiser conhecer o universo de Seiya terá um bom resumo no game, que retrata a batalha dos cavaleiros de Bronze pelas doze casas guardadas pelos Cavaleiros de Ouro. Os bonecos foram reproduzidos com boa fidelidade, apenas o cabelo ficando meio estranho. Enfim, como jogo de luta, Saint Seiya: Chapter Sanctuary é bem ruim, mas ganha pontos pelo trabalho da Dimps e Bandai em fornecer bom conteúdo para os fãs de desenho animado.



ATAQUES BIG BANG

DICA: pressione o botão indicado neste momento.

DICA: se entrar no modo de disputa, pressione os quatro botões ■ gire o direcional o mais rápido que puder para vencer a queda de braço.

Com mais de dois níveis de Cosmos é possível usar os ataques Big Bang, de grande poder ■ visual caprichado. Carregue o botão ES ■ escolha o nível do golpe. O lutador pode-se mexer enquanto carrega; só não pode ser derrubado, senão perde o carregamento. O adversário tem ■ chance de contra-atacar ao pressionar o botão círculo quando surgir ■ sinal na tela. Nesse caso, vence ■ jogador que pressionar mais rapidamente todos ■ botões ■ girar o direcional. A vantagem será do guerreiro com maior Cosmo. Se conseguir tirar toda energia do inimigo com esse golpe, ele não terá chance de ressuscitar.

JOGUE SEM ARMADURA

DICA: mesmo ■ armadura, ■ golpes Big Bang Attack podem ser acionados sem problemas.

Depois de terminar o modo Chapter Sanctuary, entre no modo Thousand Day War, escolha um dos Cavaleiros de Bronze e pressione Start + ○ para escolher a versão sem armadura.

OS ATAQUES DO COSMO

DICA: todas as seqüências, especiais e golpes são mostradas na tela de comando. Basta pausar o jogo e escolher a opção do meio.

Legenda
GR: golpe rápido GF: golpe forte
ES: especial DF: defesa CR: corrida

DESLOCAMENTO
Os guerreiros podem andar para frente e para trás, além de poderem deslocar-se pelos planos, indo para o fundo ou frente da tela. Não há como pular ou agachar.

DESLOCAMENTO RÁPIDO E ESCAPE DE QUEDAS
O botão CR serve para deslocar-se rapidamente para todas as direções (inclusive para o plano de frente ou fundo) e correr para frente indefinidamente. Se pressionado o botão no momento da queda, pode-se evitá-la e levantar-se rapidamente.

SEQÜÊNCIAS
DICA: no oponente estatelar no pilar, é possível, dependendo das condições, emendar duas seqüências.

DICA: o segundo golpe da seqüência de GF quebra a defesa adversária, permitindo encaixar um combo.

Todos possuem um combo GR ou GF pressionados cinco ou seis vezes. A outra seqüência envolve começar com alguns GR e seguir com GF até o fim. As seqüência de GF possuem um golpe que quebra defesas.

DEFESA ESPECIAL
Aperte DF no momento que for receber o golpe. Um efeito especial em onda aparece e o defensor terá a chance de contra-atacar.

ENCHER O COSMO
Mantenha pressionado o botão GR ou GF.

EXPLODIR O COSMO
Pressione GR + GF. Quanto maior o Cosmo, maior o poder.

ARREMESSO
DICA: depois de agarrar, é possível acertar o inimigo no ar.

Durante a defesa, GR ou GF. É difícil, mas é possível emendar com um golpe antes de o inimigo cair.

ESPECIAIS
DICA: os usados no nível 2, os golpes especiais tiram mais energia.

Os especiais gastam Cosmo e são acionados com um dos comandos abaixo. Nem todos possuem todos os comandos.

- ES durante a corrida
- ES durante a defesa
- Frente + ES
- ES repetido

SÉTIMO SENTIDO
DICA: com pouca energia é possível entrar no modo de Sétimo Sentido automaticamente.

Toda vez que aparecer o símbolo de nebulosa no nome do personagem, mais próximo estará do sétimo sentido. Um jeito fácil de conseguir o sétimo sentido é lutar com pouca energia até que o Cosmo chegue ao máximo. Com isso o aura envolverá o personagem e poderá usar ataques especiais e de Big Bang indefinidamente.

Os Cavaleiros de Bronze deverão enfrentar os guardiões dos doze templos, cada um protegido por um Cavaleiro de Ouro. No final, confrontarão o temível Ares, o único que pode retirar a flecha de Atena. Alguns capítulos podem ter uma bifurcação, que é aberta ao jogar o modo Sanctuary pela segunda vez. Com bons resultados, abre-se também uma fase de bônus, na que os Cavaleiros devem derrotar um exército inteiro.

THOUSAND DAYS WAR

DICA: os personagens são liberados ao avançar nos outros modos de jogo.

Tradicional modo de combate em versus, seja contra o computador ou outro jogador. Os personagens são liberados conforme se avança no modo Chapter Sanctuary ou no modo secreto Makouken.

GENRYU MAKOUKEN
DICA: tente escalar Cavaleiros donos das casas por que tenham influência sobre os inimigos, como o Cavaleiro de Aquário, Camus, contra Hyoga.

Inverta os papéis! Comandando Meste Ares, designe cada Cavaleiro de Ouro a fim de evitar que Seiya e sua turma consiga realizar seu objetivo. A cada batalha se ganha experiência, que permite aumentar o level e facilitar sua tarefa perante os heróis. Tente enviar sempre o Cavaleiro dono do santuário e mestre do adversário. Nesse modo também é possível usar os poderes celestiais, que têm diversos efeitos, como tirar energia dos oponentes ou encher a vida dos companheiros.

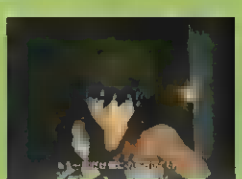
SEIYA'S DAY OFF

DICA: cada vez que avançar nos outros modos e conseguir boas avaliações, conseguirá mais extras no modo Seiya's Day Off.

Neste modo, o jogador poderá ver uma galeria de desenhos de todos os personagens do universo Cavaleiros do Zodíaco, além dos brinquedos que foram lançados sobre a saga. Também é possível assistir a todas cenas não-interativas e ouvir as músicas e sons do game.

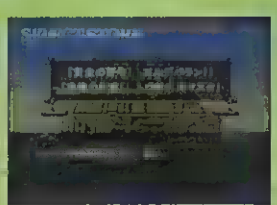
OS MODOS DE JOGO

CHAPTER SANCTUARY
DICA: cada vez que avançar na história, o capítulo poderá ser visto novamente no modo Seiya's Day Off.



DICA: encoste em cada um dos inimigos antes de bater. Ou espere na defesa para contra-atacar nas fases de bônus.

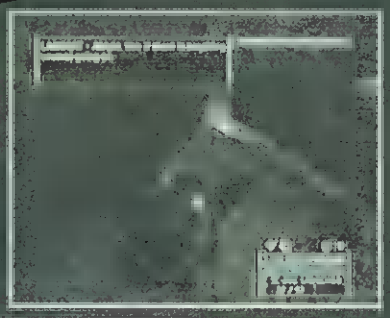
DICA: jogue a segunda vez para abrir as bifurcações e liberar todos os extras do game.



DICA: personagens como Seiya com a armadura Sagitário pode ser liberado jogando as segundas opções do modo Chapter Sanctuary.

Por Marcelo Kamikaze

Splinter Cell: Chaos Theory



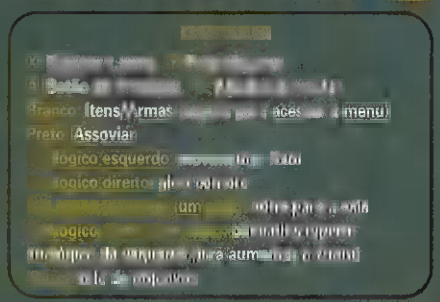
Legendo mais uma pela garantia das sombras, Fisher dá o bote para cima do alvo

Nesse nível apoiar as armas nesse nível para ser muito difícil sem ser visto

Sam Fisher está de volta. A história desse novo Splinter Cell se passa em 2038, num cenário de sabotagem ao mercado financeiro, ataque a transações eletrônicas e comercialização de informações. Trabalhando para a NSA, a missão de Sam Fisher é impedir o terrorismo eletrônico se infiltrando em territórios inimigos. Para isso, o agente vai à Coréia do Norte, país classificado como membro do "eixo do mal". Da nação oriental partiram ataques cibernéticos que ameaçam a estabilidade mundial. Sam Fisher investigar e eliminar a fonte da instabilidade. Ele dispõe de toda sua

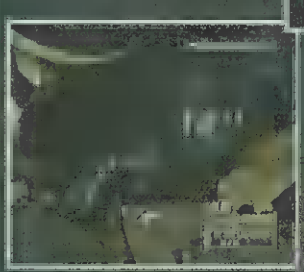
Nesse [illegible] os [illegible] e [illegible] pode [illegible] pegar [illegible] Sam Fisher [illegible]

tecnologia e treinamento para alcançar seu objetivo. Desde "Splinter Cell: Pandora Tomorrow", ele ganhou mais alguns truques. Além de armas [illegible] como faca, Fisher pode [illegible] eliminar inimigos sem escândalo. Fisher pode [illegible] o passo de seus [illegible] no [illegible] Basic Ops. Outra opção é fazer o inimigo dormir com uma coronhada. O rifle modular SC20K é outra novidade do arsenal de Fisher. Como em "Pandora Tomorrow", as fases têm algumas opções de caminhos e objetivos secundários. Roubar documentos secretos ou plantar escutas são alguns dos trabalhos de alto risco que Fisher terá de enfrentar. "Splinter Cell: Chaos Theory" possui modo para um jogador e multiplayer competitivo em que a [illegible] de infiltração [illegible] ser [illegible] entre os participantes.



[illegible] entre na [illegible] no chão com o pulo [illegible] aperte [illegible] no [illegible] as [illegible] e [illegible] dar seguimento à fase

[illegible] um [illegible] dessas



[illegible] passo [illegible] e [illegible] nesse [illegible] para [illegible] três [illegible] dessa sala.

[illegible] na [illegible] direita você [illegible] para [illegible] sua [illegible]

Splinter Cell: Chaos Theory

Ubisoft
Ação/
Multiplayer

8.5

Controle 8.0

Grande variedade de comandos, poderia ser mais condensado para melhorar a jogabilidade.

Diversão 9.0

Diversão garantida, passar as fases sem ser observado ou ser atingido. Pura estratégia!

Gráfico 9.0

Um pouco de escuridão característica do game e a luz noturna não ajuda muito. Mas o gráficos e movimentação dos personagens estão ótimos.

Som 8.0

Sem grande destaque, apenas acompanha o clima do game.

Homem Invisível! – Por Toby Betinho

O grande barato do jogo é completar as missões sem ser visto ou ser atingido. Ou seja, ande muito pela sombra.

TimeSplitters: Future Perfect

Por Lord Mathias

TimeSplitters: Future Perfect

EA/Free Radical
Tiro em 1ª pessoa
[illegible] jogadores (XBox [illegible] PS2) / 4 jogadores (GC)

8.7

Controle	9.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.0
Som	8.5

A franquia TimeSplitters mudou de mão (era da Eidos mas passou [illegible] ser da Electronic Arts) mas a qualidade permanece igual. Future Perfect é um jogo honesto, sem muitas invenções, mas possui tudo de bom que o gênero tiro de primeira pessoa produziu. O modo de Story é cheio de ação, só tem umas pinceladas de enredo. Mas o ponto forte de Future Perfect é o modo online para até 16 pessoas. Quem saiu perdendo foi GameCube, cujo modo multijogador é com tela dividida para quatro pessoas. Quem tem um Xbox ainda deve preferir jogar Halo 2, mas para os outros consoles é uma adição [illegible] tanto na biblioteca de tiro em primeira pessoa.

DICA: use o poder para baixar a ponte nesta parte.

DICA: nessa parte use o braço mecânico para se livrar da torre de artilharia.

DICA: use os Sniper Rifles para inimigos muito longes. Clique no direcional direito ou R3 para entrar no modo de atirador e use o direcional digital para controlar o zoom.

DICA: o TNT detona esta porta e o chefe desta fase, o tanque de guerra.

Fifa Street

Fifa Street

EA/Ea Big
Esporte
2 jogadores

7.8

Controle	8.0
Diversão	7.5
Gráfico	7.5
Som	8.0

As maiores estrelas do mundo da bola estão juntas para tirar uma pelada nas ruas do mundo todo. Pelo Brasil aparecem craques como Ronaldinho Gaúcho, Ronaldo Fenômeno, Roberto Carlos, Adriano e Kaká. A imagem que vem à cabeça pode parecer aqueles comerciais de marcas esportivas, mas o resultado é algo que pouco tem a ver com o espírito do futebol. Assim como as séries NBA Street e NFL Street há poucas - ou nenhuma - regra e quase tudo é válido. Os times são compostos de três jogadores mais um goleiro e não há lateral nem escanteio. O lance é fazer dribles desconcertantes a fim de encher uma barra que permite usar um chute poderoso. Tudo muito matemático. As jogadas incluem canetas, lençóis, elásticos e todos os tipos de chutes possíveis, mas, de tão comum, acabam perdendo a graça. Cheio de craques e jogadas que deveriam ser espetaculares, Fifa Street acaba desperdiçando todas as oportunidades para marcar um golaço.

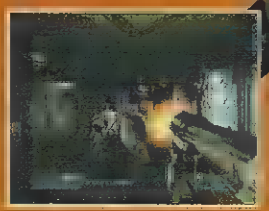
DICA: tente fazer um combo grande para poder usar o chute especial, que quase sempre resulta [illegible] gol.

DICA: no [illegible] campo de defesa, use [illegible] provocação e chame um oponente para o combate. Assim, drible-o meio de longe [illegible] sobram mais dois para passar, além de ganhar [illegible] combos extras.

DICA: passes mais complicados também fazem parte do combo [illegible] ajudam a tirar os oponentes da jogada.

DICA: tente tirar o máximo de oponentes da frente antes de usar o chute especial. Se o adversário tiver o chute, tente colocar [illegible] jogador na frente do atacante do time adversário.

Doom 3



Doom 3

Vicarious Visions	8.8
Ação	
Multiplayer	

Controle 9.0

Ótima resposta aos comandos. Porém a configuração original confunde um pouco na hora do aperto para recarregar, mudar de arma e ascender lanterna.

Diversão 9.5

Reproduz com fidelidade um clássico dos computadores com muita ação e sangue pata todo o lado.

Gráfico 8.5

Um pouco de escuridão característica do game, porém com grande riqueza nos detalhes como sombras ou quando inimigos estão pertos.

Som 9.0

Sem grande destaque, apenas acompanha o clima do game, sem mudar o clima do jogo durante as fases.

Puro sangue! - Por Baby Betinho

Dos teclados para o console. Doom está de volta, para os amantes do gênero, está aí uma boa pedida!

Cold Fear

DICA: usando o botão triângulo para agarrar ao corrimão e equilibrar melhor para os tiros.

Por Lord Mathias

Cold Fear é o candidato da Ubisoft na seara do horror de sobrevivência. O game mistura as fórmulas vencedoras de Silent Hill e de Resident Evil 4, mas a soma dos dois fatores não garante a qualidade dos dois clássicos. Não que Cold Fear seja ruim; é até um jogo competente, que coloca alguns elementos novos no gênero. A referência a Silent Hill aparece no uso do cenário bem escuro, onde uma lanterna é a única fonte de luz. E a visão de tiro lembra muito o quarto episódio do clássico de zumbis da Capcom. Fora que os inimigos são controlados por parasitas que lembram aranhas. Mas a visão do jogo é um tanto confusa e a mira é um pouco inconsistente. Há coisas um pouco inconvenientes no jogo, como não poder carregar itens de cura e o save se dar em locais determinados Quando o personagem corre, um medidor de resistência limita a continuidade do esforço, mas não acrescenta muito na jogabilidade. No geral, Cold Fear é um jogo razoável, que, apesar de imitar muitos clássicos, não consegue ganhar mais pontos por causa disso.

DICA: aponte a arma e dê coronhadas com o botão círculo para detonar caixotes e outros objetos como fogão.

DICA: sempre que vir um aparente cadáver, atire em sua cabeça para não incomodar depois. Pegue a chave do Front Deck aqui e use as caixas de força para abrir algumas portas.

DICA: na Armory pode-se conseguir munição.

Cold Fear		
Ubisoft/Dark Works Ação 1 jogador		8.4
Controle	8.0	
Diversão	8.0	
Gráfico	8.5	
Som	8.5	

Star Wars: Republic Commando

DICA: contra inimigos fortes ou aglomerados, mande uma granada. Se houver explosivos por perto, atire neles.

A franquia Star Wars cobre quase todos os gêneros de jogos. Republic Commando é a estréia dos Clones da República no gênero dos tiros em primeira pessoa. E, se Star Wars e jogos de tiro em primeira pessoa já são, por si só, duas ótimas combinações de games, o que se pode dizer quando as duas se juntam? Em Republic Commando, as missões são muito [illegible] um simples aperto de botão. Basta mirar em um dos membros do seu grupo e apertar o botão correspondente para ordenar que ele [illegible] Além disso, você também pode [illegible] qualquer hora, o jogo pode ser pausado para a escolha de [illegible] Isso [illegible]

DICA: salve seus companheiros o mais rápido que puder e tente deixá-los sempre com a energia cheia. Se seu personagem cair, eles também podem ressuscitar você.

DICA: use os ataques de time para realizar golpes nos inimigos. Assim, você tem vantagem para a [illegible] inimigos mais fortes [illegible] Usar ataques de curta distância também é uma maneira eficiente de [illegible] com os inimigos. Use e [illegible] "Form up", que confere maior defesa.

Star Wars: Republic Commando		
LucasArts Tiro em 1ª pessoa 16 jogadores		8.8
Controle	9.0	
Diversão	9.0	
Gráfico	8.5	
Som	5.5	

Por Marjorie Bros

DICA: tente bater o mínimo possível nos carros e muros e não sair das pistas para evitar desconto nos pontos de experiência do piloto ou do carro. É necessário ter algum HP de piloto no final da corrida para ganhar esses pontos.

DICA: saia com rotação próxima a quatro ou cinco mil giros e acelere ao máximo na hora do "Go!"

Enthusia Professional Racing

Vendo o sucesso de Gran Turismo a Konami também resolveu se aventurar no mundo das corridas realistas, mas não foi dessa vez. Enthusia Professional Racing tem seus atrativos e idéias interessantes, mas comparado ao clássico da Poliphony Digital, a dirigibilidade parece distante da realidade. No quesito gráfico, até há competição entre os dois games. O Konami alardeou que o game usaria um sistema inovador para sensação da gravidade, mas, no final das contas, é apenas um medidor, educativo até, mas nada mais que isso. Enthusia Professional Racing traz alguns aspectos interessantes, como pontos de experiência para pilotos e carros, permitindo uma melhora de performance. Além disso, é fácil conseguir novos carros. Quem está procurando um jogo de corrida light, com algum apelo realista, pode ter em Enthusia uma fonte de diversão. Mas se é seriedade que o jogador almeja, melhor jogar Gran Turismo.

Enthusia Professional Racing

Konami
Corrida
1 jogadores

8.4

Controle	8.5
Diversão	8.5
Gráfico	9.0
Som	8.0

DICA: freie antes das curvas mais fechadas e faça bem rente, acelerando um pouco e saindo veloz.

DICA: cada corrida que vencer pode-se liberar um novo carro. Carros R1 ou R2 são mais difíceis de pilotar.

Por Baby Betinho

Dynasty Warriors 5

Dynasty Warriors começou com um jogo de luta no PlayStation, mas no PS2, virou o estilo de game conhecemos hoje e inaugurou um subgênero. A quinta versão não mudou muito desde o antecessor, mas as qualidades estão mantidas. O jogador escolhe um general e um ajudante opcional e vai à guerra. Lá você lutará contra exércitos inteiros. Mas o importante é derrotar os líderes, que faz com o moral do oponente caia. Além disso, derrotando os guardas de portões de pontos estratégicos também faz com que seu exército ganhe mais embalo. Os líderes e as caixas guardam itens e alguns são especiais. Há diversos golpes para usar como combos e golpes Charge. Dependendo do estágio do combo, os golpes Charge mudam. E com a barra especial cheia pode-se acionar um golpe especial. Se estiver com a energia vermelha ou em sintonia com o assistente, o especial fica ainda mais poderoso. Dynasty Warriors 5 não mudou muito, mas derrotar um exército inteiro é de uma satisfação sem tamanho.

DICA: o cavalo confere mobilidade, importante para não perder tempo. Mas alguns guerreiros não lutam bem sobre o cavalo. E o especial é mais fraco.

DICA: com a energia vermelha, a barra especial começa a se encher sozinho. Nessa situação o golpe especial fica mais poderoso.

DICA: quando um raio liga a personagem ao ajudante, o especial fica mais poderoso. Sempre que o ajudante ficar meio sem energia, aperte Select e coloque-o em modo defesa.

Golpes e combos

Todos os guerreiros possuem o mesmo comando, mas fazem golpes diferentes. Os botões se referem à configuração padrão.

Golpes normais: pressione □ para o combo. O tamanho da seqüência depende da arma, que varia de quatro a seis. Nesse caso, o combo pode estender para quando a barra especial estiver cheia.

Golpes Charge: aperte o △. Pode ser usado sozinho ou dentro de um combo e o golpe varia dependendo do estágio do combo. Pode ser feito a pé ou montado no cavalo. **Seqüências possíveis:** □,△; □,□,△; □,□,□; □,□,□,△; □,△; □,□,△.

Golpes especiais: use o botão ○. Pode ser feito a qualquer hora, seja depois de um combo, montado no cavalo ou estiver tomando golpes.

Dynasty Warriors 5

Koei/Omega Force
Ação
2 jogadores

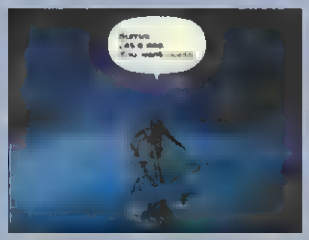
8.8

Controle	8.5
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	8.5

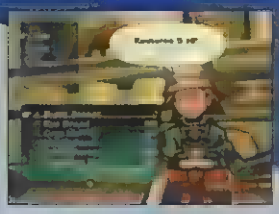
Musashi Samurai Legend

Por Marcelo Kamibayashi

Em 1999, a Square lançou Brave Fencer Musashi para PlayStation, um jogo que não foi nenhum grande sucesso, mas recebeu boas críticas. Mas o samurai não conseguiu evoluir muito desde então. Obviamente, os gráficos estão bem diferentes, e usou uma técnica especial de cel-shading que, provavelmente, dividirá opiniões. Mas o jogo em si não mudou muito. Musashi continua a usar duas espadas e pode "roubar" a habilidade dos inimigos. Os controles e, principalmente, a câmera são muito ruins, teimando em se posicionar nos piores locais possíveis. O samurai também precisará salvar inúmeras donzelas, e vai suar para entregá-las sãs e salvas. O controle durante o transporte das princesas fica um pouco pior que o de costume. Outro ponto irritante são os constantes loadings: mesmo para entrar numa salinha é preciso carregar dados. Musashi Samurai Legend não é de todo ruim, mas pelo que se esperava dele, deveria ter sido muito melhor. É um game que tem um mínimo para prender a atenção, mas nada mais.

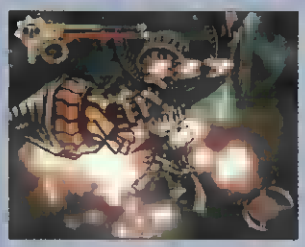


DICA: com a sacerdotisa da terra nos braços, entre na floresta da perdição e siga suas orientações: norte (north), leste (east) ou oeste (west).



DICA: esses biscoitos não recarregam muita energia, mas, pelo menos, são de graça.

DICA: de posse da espada da terra, use seu especial (R2 + triangulo) para detonar rochas mais frageis.



DICA: use o golpe giratorio contra esse chefe (uma volta do direcional + espadada). Mas precisa roubar esse golpe do robô verde.

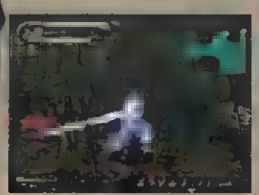
Musashi Samurai Legend	
Square-Enix Ação/RPG 1 jogador	8.2
Controle	8.0
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.5

Nanobreaker

Por Baby Betinho

Quem está procurando por um jogo de ação bem dinâmico, pode começar por Nanobreaker. O sistema de jogo é simples: basta destruir tudo e a todos. O ponto alto são os combos, um mais maluco que o outro, mas nem todos estão disponíveis desde o começo. É necessário achar o colocar chips no menu e ativar as seqüências. Dependendo do combo, a sua arma pode ganhar momentaneamente formas de lança ou machado. Cada transformação tem um efeito especifico. O seu personagem tem quatro tipos de ataque e a combinação delas permite uma grande quantidade de seqüências. Além disso, pode-se esticar uma espécie de chicote e trazer o inimigo para perto de você, para facilitar a sua matança. Pena que o jogo seja muito repetitivo, mas mesmo assim diverte bastante.

DICA: depois de capturar os inimigos e apertar o botão de ataque na hora certa, faz-se um contra-ataque e o oponente morre na hora. O booster Capture Critical é um dos melhores do game. Com ele a taxa de sucesso do contra-ataque pós-captura é bem maior.



DICA: um combo facil de espada é quadrado, triângulo, quadrado. Isso faz os inimigos recuarem e você pode ligar com a captura e mandar um contra-ataque.

DICA: tente economizar energia, pois os itens de recuperação são aleatorios. Somente o acúmulo de dois mil galões e passagem de fases garantem alguma energia.

Os efeitos de cada arma

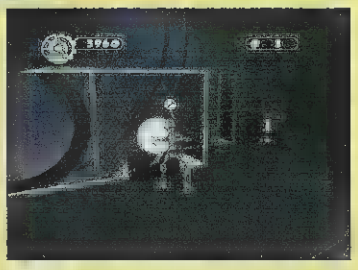
No fim dos combos a sua arma pode se mudar de forma. Saiba os efeitos de cada uma delas.

Great Sword (espada longa) - tem grande alcance;
Axe (machado) - do nível 2 em diante, corta na vertical; 1, só com a asa aberta;
Scythe (foice) - do nível 2 em diante, corta na horizontal; no 1, só com a asa aberta;
Spear (lança) – faz recuar inimigos e causam danos a inimigos em armadura e escudos; no nível 4, mata instantaneamente;
Hammer (martelo) - do nível 2 em diante, amassa os inimigos; no 1, só com a asa aberta e no 4, faz tontear os inimigos que toquem no martelo.

Nanobreaker	
Konami Ação 1 jogador	8.4
Controle	8.0
Diversão	8.5
Gráfico	8.0
Som	8.5

Por Lord Mathias

DICA: um dos primeiros upgrades a ▬ comprados é ■ Wonderbot Magnofetch ■ o MaxiScrap.



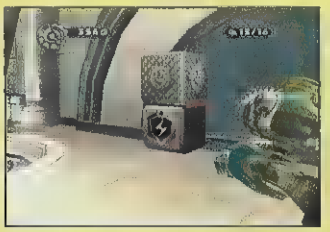
DICA: aperte o botão de ação para usar ▬ interruptores.

Robots

Seguindo a filosofia veja o filme e jogue o game, Robôs chega para tentar quebrar uma tradição desagradável. Geralmente, jogos que se encaixam nessa categoria ficam bem abaixo da crítica. Não é o caso de Robôs, apesar de não ter nenhuma qualidade excepcional. Apenas é um jogo competente e que usa bem o clima do longa-metragem original. Todas as cenas contam com os dubladores e trechos do filme. O estio escolhido foi o de ação com plataformas. Todos os movimentos tradicionais desse tipo de jogo estão presentes. Rodney terá de saltitar muito para escapar de todas as fases e ainda terá de usar alguns elementos novos como um modo que tiro em primeira pessoa. Além disso, o robô inventor ainda tem um pequeno ajudante, que vai ajudar a resolver os quebra-cabeças. Como disse, Robôs não tem nada de especial, mas o suficiente para entreter todos os fãs.

DICA: veja no mapa ■ localização de itens ■ locutores importantes.

Robots	
Vivendi/Eurocom Ação 1 jogador	8.3
Controle	8.5
Diversão	8.0
Gráfico	8.0
Som	8.5



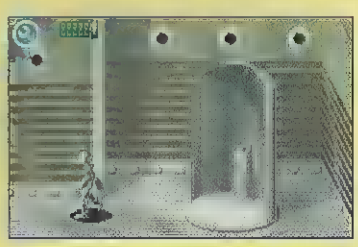
DICA: acerte essas caixas de longe, com ■ arma. Mantenha ■ botão de tiro pressionado para usar upgrades.

DICA: com upgrades certos, os itens importantes passam a aparecer na visão de primeira pessoa.

Robots

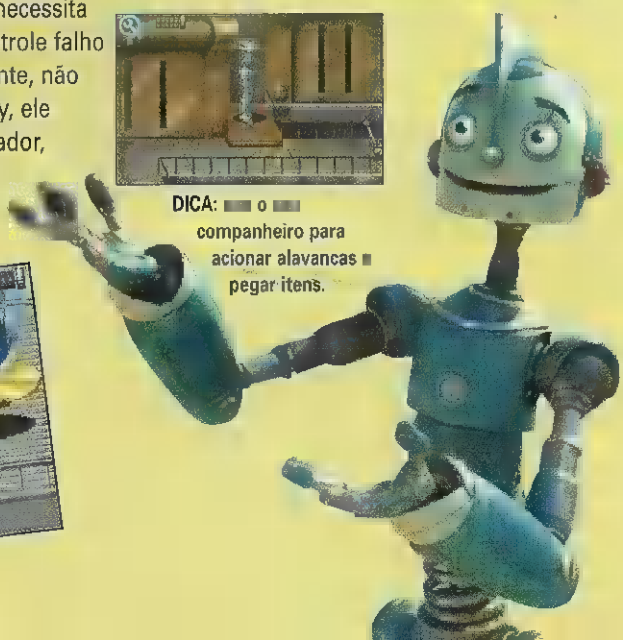
Por Marjorie Bros

Jogo baseado no filme Robôs, mas toda a pompa do longe-metragem se perde numa obra sem inspiração, com mecânica simplória e um controle pra lá de ruim. A ação é lenta e enfrentar um simples inimigo necessita um esforço enorme por parte do jogador. E controle falho e elementos de plataforma, definitivamente, não combinam. Além do personagem Rodney, ele também conta com um companheiro voador, que pega itens e interruptores inalcançáveis pelo dono. Robots é mais um game bomba com base num filme.



DICA: os pontos de save fazem recuperar sua energia.

DICA: ▬ o ▬ companheiro para acionar alavancas ■ pegar itens.

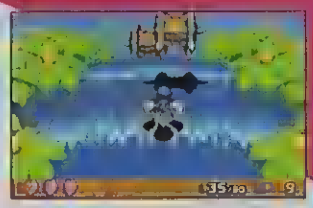


Robots	
Vivendi/Blue Sky Ação 1 jogador	7.1
Controle	6.5
Diversão	7.0
Gráfico	7.5
Som	7.5

DICA: espere no canto esquerdo até que o chefe pare ▬ usar o ataque magnético ■ caia ▬ centro da plataforma. Vire-se e mande ■ ▬ 4 cacetadas.

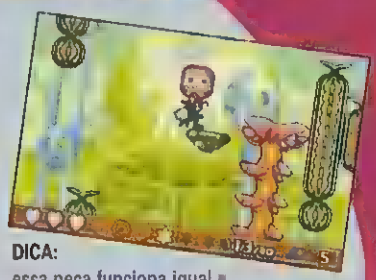
Klonoa 2: Dream Champ Tournament

Por Marjorie Breu



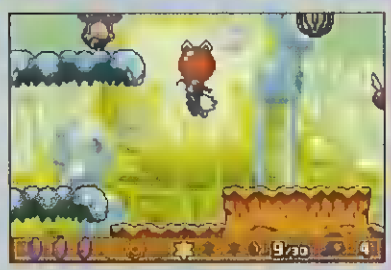
DICA: decorar a seqüência de itens inimigos nas fases 3D. Há também armadilhas.

O mascotinho da Namco, que nasceu no PlayStation, já está na segunda versão no Game Boy Advance. Não mudou muito em relação ao antecessor, mas o sistema inteligente de ação, plataforma e quebra-cabeça em doses equilibradas continua sendo a principal qualidade de Klonoa 2. Os movimentos básicos de bichinho incluem um jato de ar, que faz encher os inimigos, um salto com opção de uma pequena planagem. Com o ar, enche-se inimigos e os captura. Nessa situação pode-se arremessá-los para detonar outros inimigos ou blocos destrutíveis, ou para fazer um salto duplo. Assim, o jogador terá de resolver inúmeros quebra-cabeças. Quem procura por esse tipo de desafio, achou o game certo.



DICA: essa peça funciona igual um inimigo, mas não desaparece.

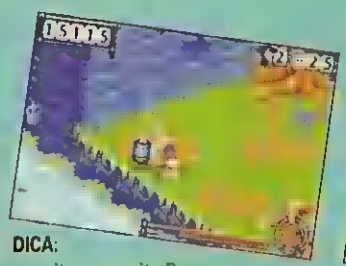
DICA: 2 - DICA: cabeça para tentar subir plataformas altas precisar inimigos.



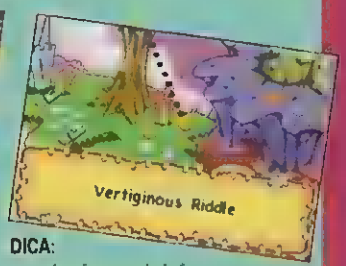
DICA: os balões permitem Klonoa grudar neles e funcionar como método deslocamento.

Klonoa 2 : Dream Champ Tournament	
Namco Ação 1 jogador	8.3
Controle	8.5
Diversão	8.5
Gráfico	8.0
Som	8.0

Rayman Hoodlums' Revenge



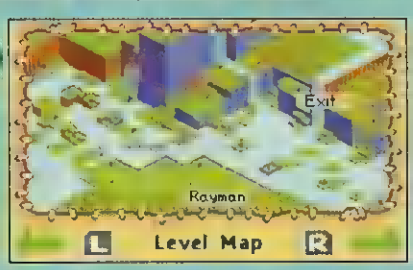
DICA: esse item permite Rayman planar por mais tempo e lums azuis fazem recarregar o combustível.



DICA: os selos fazem abrir fases secretas. Para conseguir os selos recolha lums, salve os prisioneiros e faça muitos pontos.

Rayman Hoodlums' Revenge está diferente. Desta vez, a visão é diferente, e o estilo da aventura também mudou um pouquinho. Mas os elementos que fazem o estilo de um jogo de mascote estão todos presentes: itens para recolher, algumas coisas escondidas e muitos inimigos. O problema começa com os controles, um pouco difíceis de assimilar. Além de Rayman, o jogador também comandará o amigo Globox, que só pode enfrentar os oponentes depois de encontrar uma pílula mágica. No final das contas Rayman Hoodlums' Revenge é um game de ação com plataformas até competente, mas não chega a empolgar.

DICA: prisioneiros estão locais menos óbvios. Alguns dão dicas importantes.



DICA: confira o mapa para ter idéias das localidades dos itens prisioneiros.

Rayman Hoodlums' Revenge	
Ubisoft/Digital Eclipse Ação 1 jogador	7.7
Controle	7.5
Diversão	8.0
Gráfico	7.5
Som	7.0

Dicas

PlayStation 2

XBox GameCube

NBA STREET V3

Personagens secretos
Derrote os times indicados na competição descrita para poder usá-los no modo Street Challenge.

Personagem	Derrote...
Biggie Littles	... seu time nas finais do primeiro torneio da The Cage (Nova York) em que for convidado
Dime	... seu time nas finais do torneio Can You Spare A Dime?
Phat	... seu time nas finais do torneio Fat Kid on the Block

Extras
Termine o modo Street Challenge ara liberar as opções Court Creator, NBA Legends, Street Legends, V3 store, 50 mil Street Points e um torneio bônus no último domingo da décima semana.

The Beastie Boys
Os integrantes da banda podem ser adquiridos por 500 pontos na tela de recompensas.

FIGHT NIGHT ROUND 2

Atletas secretos
Crie um boxeador e coloque as seguintes palavras no lugar no nome (first name). Salve o lutador e o personagem indicado estará disponível no jogo. O personagem Little Mac (*) é exclusivo do GameCube, que também pode ser liberado terminando o minigame Punch-Out.

Atleta	Use o nome...
Ghetto Fabulous	Getfab
Li'l Jon	Liljon
Little Mac*	Macman

Lutadores pequenos
Segure o pressione repetidamente para cima na tela de seleção de ringue até que se ouça um gongo. Escolha o ringue e comece a luta co m lutadores pequenos.

Todos os ringues
Segure ou pressione repetidamente para a esquerda na tela de menu principal até que se ouça um gongo.

Itens extras
Vença o título da categoria amadora para revelar itens exclusivos.

COLD FEAR

Arte conceito
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Modo Extreme
Termine o jogo na dificuldade Hard.

PlayStation 2 XBox

CONSTANTINE

Várias dicas
Pressione Select durante o jogo para mostrar a tela de jornal. Entre com os comandos para acionar os efeitos. Um flash confirma a dica.

Efeito	PlayStation 2	Xbox
Munição ilimitada	←, →, ←, □, △, □(2), △(2), □, △, □(2), △(2)	←, →, ←, X, Y, X(2), Y(2), X, Y, X(2), Y(2)
Magia infinita	←, →(2), ←(2), →(2), ←, △(2)	←, →(2), ←(2), →2), ←, Y(2)
Shotgun rápido	L2, ←, R2, ←, △, □, △, □	White, ←, Black, ←, Y, X, Y, X
Holy Bombs explosivos	→, ←, □, △, □, △, ←, →	→, ←, X, Y, X, Y, ←, →
Bolas de fogo gigantes	△(3), ←, →(2), ←(2), →	Y(3), ←, →(2), ←(2), →
Armas grandes	←, △(3), △(3)	←, X(3), Y(3)
Cabeção	R2, ←, →, ←(2), ←, ←, R2	Black, ←, →, ←(2), →, ←, Black

MERCENARIES

Várias dicas
Entre com os comandos na tela de PDA. Algumas dicas precisão de condições pré-determinadas para serem feitas. Um som de clique confirma a dica.

Efeito	Comando	Condição
Todas as recompensas	→(2), ←(2), ↑(2), ↑(2), ↑, →, ←, ↓(2), ←, →, ↑, ↓(2), ↑(2), ←(2), →(2)	-
Todos os itens de loja	↓(4), ↑, ←, →(2)	-
Energia ilimitada*	↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, → ou ↑, ↓, ↑, ←(2), →(3)	-
Munição ilimitada	→, ←, →, →, ←, →, ←(2)	-
Dinheiro	→, ↓, ←, ↑(2), ←, ↓, →	-
Todas as facções serão neutras	↑(4), ↓(2), →, ←	-

Efeito	Comando	Condição
Skins		
Ás de diamante	←(2), →(2), ↓(2), ↑(2)	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Piloto aliado	←(2), →(2), ↑, ↓, ↑, ↓	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Cartas numéricas de copas	←(2), →(2), ↑, ↓(2), ↑	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Cartas numéricas de espadas	←(2), →(2), ↓, ↑(2), ↓	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Buford	←(2), →(2), ↑, ↓(3)	Complete todos os Spade Contracts da Coréia do Sul
Doctor	←(2), →(2), ↓, ↑, ↓(2)	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Hans Solo	←(2), →(2), ↑, ↓, ↑(2)	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios. Ou colete 110 Blueprints.
Indiana Jones	←(2), →(2), ↑(2), ↓(2)	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios. Ou colete 20 National Treasure.

Josef	←(2), →(2), ↓, ↑(3)	Complete todos os Spade Contracts da Mafia
Mafia Heavy	←(2), →(2), ↓, ↑, ↓, ↑	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Elite norte-coreana	←(2), →(2), ↓(3), ↑	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Peng	←(2), →(2), ↑, ↓(2), ←	Complete todos os Spade Contracts da China
Prisioneiro de guerra	←(2), →(2), ↓(4)	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios
Elite sul-coreana	←(2), →(2), ↓(2), ↑, ↓	Use a dica de todas as recompensas ou ganhe uma determinada quantidade de prêmios

*Use novamente a dica para desligar o efeito. Se feito dentro do carro, o veículo terá energia ilimitada também.

Contêiner de armas

Verifique todas as cartas para liberar a Cheat Weapons Crate na loja Merchant of Menance por 800 mil. O contêiner possui três armas superpoderosas: Street Sweeper, Pocket Artillery e a Portable Airstrike. Nota: essa caixa pode ser liberada com a dica todos os itens de loja acima.

Modo Playground of Destruction

Termine o jogo e verifique sua carta, o ás de espadas. Salve o jogo e recarregue-o para recomeçar o jogo com toda grana e itens do jogo anterior.

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

Várias dicas

Realize os objetivos para liberar as canções. Elas estão dentro da seção Secrets do menu principal.

Efeito	Objetivo
Músicas	
Wily's Revenge	Termine Mega Man 2
Protoman	Termine Mega Man 4
Wily vs. Bass	Termine Mega Man 4
Wily's Revenge	Termine Mega Man 2
Mega Man Drum And Bass	Termine Mega Man 8
Mega Man Radio Cut	Termine Mega Man 7
Tribute To Mega Man	Derrote quaisquer dois chefes de um dos games
Plant Man	Derrote Plant Man em Mega Man 6
Imagens	
Galeria 1	Derrote qualquer chefe
Galeria 2	Termine Mega Man 4
Galeria 3	Termine Mega Man 8
Episódio G4TV Icons	Termine Mega Man 8
Créditos Atomic Planet	Derrote quaisquer três chefes de um dos games
Episódio Mega Man	Derrote quaisquer quatro chefes de um dos games

Bônus secreto

Coloque o cursor sobre o Bonus Mode na tela de abertura, segure L1 + R1 (L + R no Xbox) e pressione Start. Uma opção Animation Test aparecerá e todas as animações poderão ser vistas. Entre no Voice Test para encontrar mais opções e todos os chefes estarão liberados.

Modo Mega Man 2: The Power Fighters

Derrote os primeiros quatro chefes de Mega Man 7. Então, termine o museu do robô. Salve e o modo Mega Man 2: The Power Fighters aparecerá duas portas à direita de Mega Man 8 na tela da seleção do jogo. Ou derrote todos os chefes de Mega Man 2.

Modo Mega Man: The Power Battles

Derrote os oito chefes de Mega Man 3. Salve e o modo Mega Man: The Power Battles aparecerá à direita de Mega Man 8 na tela da seleção do jogo.

Detonado

God of War

Por Baby Betinho

Nunca fazia tempo que não via um jogo tão bom quanto God of War. Um dos últimos desse nível foi o Ninja Gaiden de Xbox. O jogo lembra o esquema de Devil May Cry e Castlevania, mas é muito superior a eles. Os contextos são sensacionais, com combos muito loucos e as partes de plataforma e quebra-cabeças também são bem interessantes, nem muito fáceis, nem complicados ao extremo. O pano de fundo de God of War é a mitologia grega e deuses como Zeus, Artemis, Athena, Ninfas e Nadas fazem parte do contexto. Os monstros também vieram da mitologia: o leitor reconhecerá algumas criaturas famosas como a medusa, o ciclope e o minotauro. Além disse será introduzido a outros serem como as sirenes e aos centauros. O personagem Kratos dispõe de um par de espadas básicas no início da aventura. Mesmo só com elas, o jogador já poderá fazer sequências espetaculares, que, no decorrer do jogo, ficarão ainda mais ricas com a introdução de magias e uma nova arma. Todas essas formas de ataque podem ser melhoradas usando as almas vermelhas. Os quebra-cabeças são inteligentes, mas não tão difíceis assim. E os elementos de plataforma testarão a habilidade da Kratos. Os inimigos podem ser mortos "normalmente", mas muitos têm mais alternativas para serem derrotados. Além de músculos, os chefes precisam de inteligência para serem mortos. Você precisará usar ataques sensíveis ao contexto, aqueles que precisam apertar o botão de um jeito que é indicado na tela, além de precisar dispositivos externos para completar o serviço. E para completar o visual e o som da vibra é de bater palmas de tão bem feito. Não perca tempo em jogar God of War, um game assim não aparece todo dia!

God of War

Sony
Ação
1 jogador

9.8

Controle 9.5

Todos os golpes são fáceis de realizar e o esquema de movimentação do personagem é quase perfeito.

Diversão 10

Combates, ação em plataformas e quebra-cabeças na medida exata, além de inúmeros desafios estão a disposição do jogador.

Gráfico 9.5

Trata-se de uma das melhores produções visuais do PlayStation 2, com cenários maravilhosos, personagens bem-feitos e vídeos excelentes.

Som 9.5

A grandiosa trilha sonora simplesmente aumenta a emoção das cenas, que combinam perfeitamente com o ritmo da ação proposta.

Muita Violência! *Por* [illegible]

Infelizmente, os mais novos ficarão de fora desse grande game, devido ao nível de violência e conteúdo adulto.

Aegean Sea

1 - Enfrente a primeira horda de inimigo. Comece a treinar os combos. Os agarrões matam os oponentes mais fracos na hora. Depois, aparecerão mais inimigos pelo porão; detone-os. Abra o porão e siga em frente. Detone todos os objetos para ganhar umas almas e abra os baus para recuperar energia. Siga pelo corredor e dá-se a barricada.

2 - Continue em frente e enfrente uma das cabeças da Hidra. Defenda suas investidas e mande combos no inimigo. Depois tirar muita energia, pressione o botão para iniciar um ataque sensível ao contexto e aperte os botões indicados na tela. Continue andando em frente pelas estruturas, quebrando as barricadas, até chegar ao convés. Detone as harpias (pássaros) e tudo que aparecer pela frente.

3 - Depois de exterminados, aparecerá mais uma cabeça da Hidra. Continue acertando o monstro usando o desvio para escapar dos cabeçados. Mesmo que tenha sido mordido, pressione o botão círculo para escapar da boca da Hidra. Abra as duas portas do convés e abra os baus. Entre em buraco onde estava a Hidra e nade pelo corredor. No final suba pela rede e enfrente mais alguns inimigos. Ande pelas pilastras e pegue o caminho da direita. Pegue o baú e siga para o outro lado.

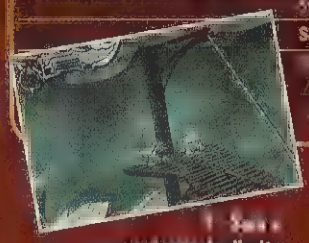
4 - Salve o jogo se quiser e siga para o caixote. Pegue-o e empurre-o quando as flechas derem um tempo. Evite que as flechas acertem o caixote. Leve-o até o fundo, pule duas vezes e agarre-se na rede e detone os atiradores. Entre no corredor e suba pela escada. Continue subindo pelo mastro e derrubar quem se aproximar, seja usando golpes ou agarrões. No topo, equilibre-se pela pilastra e ande para frente da tela, onde tem um baú. Retorne e pule na corda para ir ao outro barco.

5 - Quebra os três bloqueios de madeira, um deles com o olho de [illegible] (1). Entre no corredor do meio, encontre o deus Poseidon e ganhe a primeira magia do game, a Rage of Poseidon. Esse poder é ótimo para fazer [illegible], eleve seu nível sempre que possível. Derrote os inimigos e siga em frente. Suba pela rede [illegible] e chegue no local da [illegible] contra a Hidra.

6A/6B - Acertadas a cabeça até que percam a consciência. Depois suba pelos caixotes e corte a corda da plataforma. Faça isso com as duas cabeças. Se elas atacarem, use o desvio para se livrar da ofensiva. Com as duas partes fora de combate, suba no mastro central. Use o bloqueio se a Hidra soltar o gelo. De resto continue golpeando (ou usando a magia), usando o desvio caso ela avance. Ao cair, use o ataque sensível ao contexto. Faça isso quatro vezes para acabar de vez com o chefe. Depois entre em sua boca e pegue a chave (Key of the Custom).

Controles

[illegible]	Golpe rápido
[illegible]	Golpe forte (se mantiver o botão pressionado, encerra o inimigo para trás – combine e pressione para frente para saltar junto)
X	Pulo (é possível pular duas vezes)
[illegible]	[illegible] (é possível agarrar vários inimigos pequenos; depois de agarrar use os botões [illegible] para diversos golpes); [illegible] aéreo (com o inimigo no ar, é possível agarrar, galopear um deles); [illegible] as [illegible] quando dependurado nelas
[illegible]	Defesa (= defender no momento do receber o golpe, realiza-se um parry e pode-se contra-atacar com [illegible] ou R1)
[illegible]	[illegible] (pressione três vezes para o combo; não está disponível desde o começo) [illegible] (golpe tipo comete rebatida no ar)
L2	Magia (não disponível desde o começo)
R2	Abre baú e portas; arrasta objetos (pressionando e carregando o X, chuta-se o objeto); fala com pessoas
[illegible]	Blades of the God (Kratos fica transformado e no nível 5 da Blades of Chaos permite usar a magia ilimitadamente)
[illegible]	Desvio
[illegible] digital	Escolha de magia
Start	Menu de Power-up, combos e vinhetas
Select	Menu de opções
[illegible]	[illegible] nadar para cima
[illegible]	X [illegible] nadar para baixo
[illegible]	[illegible] nado rápido (carregue o botão)



1 - Suba e use o [illegible] direita para passar uns baús (inclusive o olho de górgon (2)). Use a escada e retorne ao outro arco. Atravesse o corredor novamente e encerre mais inimigos. Quando chegar na parte onde subiu no [illegible], use a chave na porta. Depois de domá, suba na cama e bata o [illegible] para gastar umas almas. Dê a volta no corredor e [illegible] para o começo. Aumente o poder da arma se [illegible] suficientes.

The Gates of Athens

8 - Saia da água e detone os inimigos. Tente levar os inimigos para o centro para o Apollo's Ascension seguido a Apollo's Offensive é uma boa alternativa, pois os [illegible] possuem boas [illegible] no chão. Depois, seus [illegible] [illegible] pelo cenário até o elevador, mas morre na [illegible] antes. Siga até o fim e pegue o baú com uma pena de Unix (1). No meio do caminho [illegible] mais inimigos. Passe [illegible] as [illegible] e vá para o elevador.

Limites

BLADES OF CHAOS

[illegible] ou [illegible], L1 + X

[illegible] no ar, L1 + X

[illegible] no chão ou no ar, L1 + [illegible]

Power of Hercules: [illegible]

Valor of hercules: [illegible]

[illegible] no chão, L1 + [illegible]

Fallen Helios: no ar, L1 + [illegible]

[illegible] R1, R1, R1

[illegible] durante o [illegible], X

Lance of the Furies: L1 + [illegible] pode ser carregado

Blade of Hercules: [illegible], segure [illegible]

Temptation of the Fates: durante a **Fury of the Gods** [illegible] segure [illegible]

GOLPES DE RAGE

Poseidon's Rage: no chão ou no ar, L2

Wrath of Hades: no chão ou no ar, L2 e pressione [illegible] rapidamente

MEDUSA'S GAZE

[illegible] segure L2 e [illegible]

[illegible] no chão, L2 + [illegible]

Medusa Flash: no ar, L2

Gorgon Rage: segure L2 e [illegible]

ZEUS' FURY

[illegible] segure L2 e [illegible]

Zeus' Fury: no ar, L2

Medal of Zeus: segure L2 e [illegible]

BLADE OF ARTEMIS

[illegible] L1 + R1

[illegible] L1 + X

[illegible] Artemis: L1 + [illegible]

Ascension of Artemis: segure L1 e [illegible]

Retribution of Artemis: L1 + [illegible]

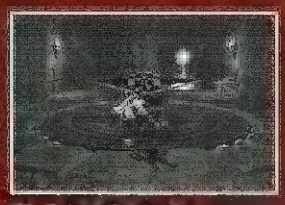
ARMY OF HADES

[illegible] Hades: no chão ou no ar, [illegible]

3 - No ato, aparecerão alguns minotauros. Use magias ou golpes especiais como a Apollo's Ascension para levar para o combo aéreo. Usando o ataque sensível ao contexto é possível conquistar um pouco de energia. Siga para o outro elevador. No campo aberto há ciclopes. Defenda suas investidas e use um combo Raido e Teiro como a Plume of Prometheus. Descendo a plataforma ao sul há um baú verde e ao norte tem um baú vermelho.

Tática - Entre no [illegible] e pule tem um baú que alterna as [illegible] e o [illegible] (você pode escolher o conteúdo do baú, basta abri-lo na cor desejada). No final do corredor há uma sala com um monte de caixas. Destrua as caixas de madeira com golpes. Suba na mais baixa e vá pulando para as mais altas. Pegue o baú, [illegible] pela [illegible] até o [illegible] para subir na outra caixa. Continue seguindo, mas não vá para saída ainda. Pule para as [illegible] mais altas e [illegible] no buraco da parede, onde tem mais [illegible] com o olho de [illegible].

11 - Siga para a saída à [illegible] com a deusa Afrodite. Petrifique a medusa com [illegible] e realize um ataque sensível ao contexto e arranque-lhe a cabeça. Use o [illegible] de medusa (L2 + quadrado) para petrificar os minotauros. Destrua-os com o golpe Plume of Prometheus. Depois de derrotar uma leva de inimigos, [illegible] pela porta onde Afrodite estava.



T2 - Suba pela escada e encontre um interruptor e um arco gigante. O interruptor gira o arco. Use o arco nas três direções para detonar o que vir pela frente. Na parede da esquerda há um baú com uma pena de fênix (2). Na frente há uma escada à direita e um corredor à esquerda. Siga pelo corredor, destrua as escadas, destrua uns inimigos e abra o baú com o olho de górgon (4). Abra a grade. Volte o caminho, suba a escada e também a outra escada. Na parte de fora, enfrente mais uns inimigos, e suba a escada e a parede.

13 - Mas vá pela esquerda, pule para cima do teto e pule pelo buraco na parede feito pela Medusa. Pegue os baús, retorne o caminho e prossiga pela extensão da parede, pulando os vãos e destruindo os inimigos. No final, chegará numa parte alta onde terá de empurrar uma estátua gigante. Faça isso. Use a estátua da estátua para alcançar a escada. Na parte de cima derrote mais medusas e minotauros.

14 - Destrua as duas pilastras para formar plataformas para poder subir para a parte de cima. Atraia vários tipos de inimigos e use o arco gigante. Atravesse a porta destruindo todos os inimigos que encontrar. Morra no final, corra até a porta e levante-a.

15 - Volte ao arco gigante e acione-o para frente para destruir a porta. Mais minotauros saltam. Continue a

God of War

usar as [illegible] e [illegible] o máximo de inimigos que [illegible]. Se [illegible] as almas vermelhas, [illegible] com suas próprias mãos. A essa altura sua [illegible] já [illegible] no nível 3, então use a Spirit of Hercules para detoná-los [illegible]. Avance [illegible] o [illegible], suba a escada e [illegible] os baús. Agora [illegible] tudo e [illegible] seu caminho rumo a Atenas. No [illegible] do [illegible] falará com o Dráculo.

The Road to Athens

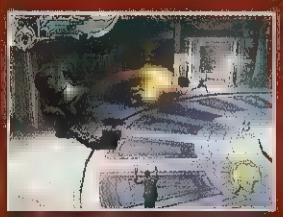
16 - Chegando na bifurcação, onde se vê Ares, siga para a direita primeiro. No final, você [illegible] um baú com o olho de górgon (5). Volte o caminho e siga pelo outro lado, entrando na [illegible] esquerda quando seu caminho for impedido.

17 - [illegible] os minotauros desse [illegible] com a Medusa's Gaze até que eles não dêem [illegible] almas vermelhas. Use o baú para [illegible] a magia, esse baú [illegible]. Espere um [illegible] no interruptor e [illegible]. Siga [illegible] (ou use [illegible], R1, [illegible], R1 para ir [illegible] depressa) e [illegible] antes que [illegible].

18 - No caminho até um [illegible] [illegible] diversos [illegible] e baús para pegar dentro das casas (quebre as portas). Algumas casas do lado direito tem dois andares, verifique-as todas. Existem dois olhos de górgon (6 e 7) e duas penas de fênix (3 e 4). Eles estão: a) num telhado de uma casa a esquerda, uma antes onde um [illegible] monta [illegible] no segundo andar; b) em três casas à esquerda.

19 - Chegando na parte do vão, [illegible] para a corda e [illegible] para balançar e alcançar a outra corda. Nela, suba a corda e [illegible] para o lado da parede, [illegible] e alcance a plataforma com o baú vermelho. Volte para a corda e siga o caminho para a Athens Town Square.

Athens Town Square



20 - Tente destruir todas as [illegible], algumas são quebráveis. Na [illegible], detone os ciclopes com combos fortes [illegible] Spirit of Hercules. Use o ataque sensível ao contexto quando [illegible] e agarre os cidadãos para [illegible]. Algumas portas [illegible] são quebráveis.

21 - Dentro do templo, há algumas [illegible] e portas quebráveis. Há rachaduras nas paredes que podem ser [illegible]. [illegible] na [illegible], com três rachaduras, há um olho de górgon (8).

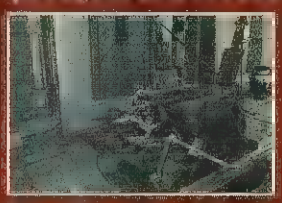
22 - Suba as escadas e chegue [illegible] ponto, cuja porta pode ser detonada e na parte de baixo há um baú. Pule o vão para [illegible]. A mulher cairá do parapeito. Desça pelo lado esquerdo para pegar um [illegible] com a pena de fênix (9). Desça para a praça, pegue a chave e [illegible] o caminho até o topo.

23 - No meio do caminho haverá mais inimigos, em [illegible] um grupo com escudos. Use o Plume of Prometheus para detonar a proteção. De volta ao parapeito, siga para a direita e use a chave no [illegible]. Entre no buraco, abra a grade, se [illegible] e siga pelo caminho da esquerda. Abra a [illegible] e [illegible] ao [illegible].

Rooftop of Athens

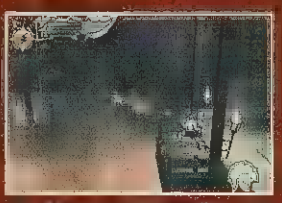
24 - Agarre-se nas [illegible] na parede e [illegible]. Use o salto duplo para pular de uma [illegible] para outra. No topo, entre na sala acabe com a série de inimigos. A Spirit of Hercules continua sendo uma das melhores formas de [illegible]. Mas use-a [illegible] de longe. Na parede da direita é quebrável e [illegible] há um olho de górgon [illegible]. Saindo do local, siga para frente [illegible] para pegar um baú. Agora siga para o fundo e pule nas [illegible].

25 - Vá para a esquerda do pilar para [illegible] nas [illegible] e ter acesso aos [illegible]. Acabe com eles e retorna ao pilar, [illegible] de um para o outro e [illegible] todo o vão. Siga para o templo de Zeus (que tem uns [illegible] no teto). Transporte o arco gigante para a sala da esquerda e coloque-o sobre o [illegible] na parte esquerda da sala. Abra todas as portas, quebre os objetos e ganhe algumas almas vermelhas.



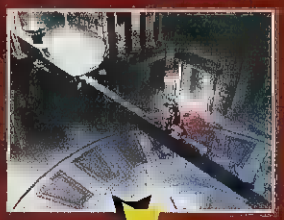
26 - Por fim, abra a porta perto do círculo. Detone alguns [illegible] e use a [illegible]. Suba a [illegible] e [illegible] o baú. Retire o arco do círculo, acione a [illegible], recoloque o arco e acione novamente a [illegible]. Posicione a [illegible] para [illegible] na porta e acione-a. Entre na sala e receba a magia Zeus' Fury. Do lado de fora do templo, use a magia e [illegible] com todos os artilheiros. Vá para a sala liberada, quebre tudo inclusive a parede.

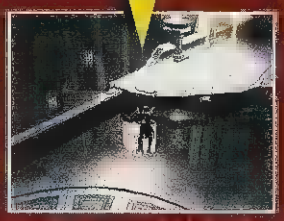
27 - Dentro tem [illegible] um olho de [illegible] e uma pena de fênix (6). [illegible] na [illegible] que tem um ponto de [illegible], e [illegible] a escada. No telhado, a[illegible] minotauros e [illegible] o [illegible]. Há uma escada do lado [illegible] no alto há dois baús, um [illegible] com um olho de górgon (11). [illegible] e pule o vão entre os [illegible].



28 - [illegible] para a [illegible] e use a [illegible] Fury para acabar com todos os [illegible]. Use as [illegible] para chegar ao outro lado e pegar todos os baús. A essa altura, você deverá ter almas suficientes para melhorar sua [illegible]. [illegible], detone a barricada e pule para o outro prédio, onde tem mais minotauros. Detone a outra barricada e pule para as plantas.

29 - Suba as escadas e atire no indivíduo do outro lado do vão. Assim, a ponte se erguerá. Dentro da sala há baús com um olho de górgon (12) e uma pena de fênix (7). Durante o trajeto, haverá mais inimigos. Com a espada no nível 4, a Achilles' Flip passa a ter um bom golpe para o combo aéreo. Na nova sala, abra os baús com almas vermelhas e pule no botão para descer com o elevador. O caminho levará para a ponte sobre a Athens Town Square.

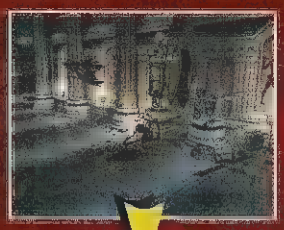




30A/30B - Nesse ponto, pule para a parte quebrada da ponte a fim de se pendurar nela. Desça logo, vire para o fundo e pule para alcançar a sala com três baús, com mais um olho de górgon (13) e uma pena de fênix (8), além de almas vermelhas. Continue pelo caminho, subindo as escadas e dominando os inimigos. Há também uma parede rachada. Chegue na ponte que leva a Temple of the Oracle.

Temple of the Oracle

31 - Na parte mais aberta haverá uma luta contra harpias e medusas. Cuidado com o ataque certeiro dos inimigos alados. Na entrada do templo há dois baús contendo um olho de górgon (14) e uma pena de fênix (9). Mais ao lado, numa parte alta, há um baú com almas vermelhas. Há dois deuses, um de cada lado.



32A/32B - Entre no templo e chegue num salão cheio de harpias. Pegue as duas estátuas ao fundo e leve aos buracos de onde saem essas criaturas. Tape os dois buracos e extermine os que sobraram. Na parte da frente da foto, há dois focos altos com luzes. Um deles tem um olho de górgon (15). Suba pelo escada e ande pelas plataformas. Muitos caminhos se quebram, mas uma delas leva ao outro lado. Haverá mais alguns inimigos simples; derrote-os.

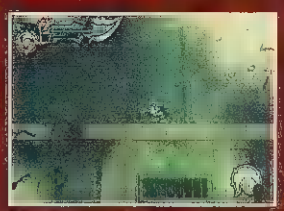
33 - Estará num local aberto, pegue uma das estátuas e coloque-a sobre o elevador para cima. Arraste a outra estátua e coloque-a sobre a anterior, quando estiver embaixo. Leve as duas estátuas amplificadas para perto da fonte, use a plataforma perto da saída para chegar na plataforma alta. Pule para as estátuas e para as plantas.

34 - Agora se tem 60 segundos para salvar a Oráculo. Use o salto para andar mais rapidamente nas plantas e atravesse os vãos quando as máquinas estiverem paradas. Desloque-se rapidamente pelas plantas e pule para a primeira corda. Na parte reta, no meio, há um baú na parte alta, que contém uma pena de fênix (10). Siga o caminho e pule para a corda, chegando à uma plataforma similar a um prato, sustentado por uma estátua. Pule para a Grande.

35 - Terminado o salvamento, leve o par de estátuas para o outro lado. Use-as da mesma forma e chegue nos dois baús vermelhos. No total, há duas paredes rachadas, uma delas tem um baú com um olho de górgon (16). Siga para a saída.

36 - Faça o longo caminho até o topo da montanha. No fundo há um baú com uma pena de fênix (11). Desça e siga para a estátua, andando sobre a espada. Desça as escadas e pegue o baú com uma pena de fênix (12).

The Sewers of Athens



37 - Siga em frente e derrote quem aparecer pela frente. Tente ficar fora do alcance das flechas, atraindo os inimigos terrestres para trás de uma esquina. No trajeto haverá minotauros e ciclopes, portanto use combos como Spirit of Hercules ou Plume of Prometheus. No ponto da foto, ande para trás para encontrar um baú vermelho. No final, suba a escada e acione o interruptor. De novo na Road to Athens, vá pelo caminho da direita para chegar a Desert of Lost Souls.

Desert of Lost Souls

38A/38B - Depois de cruzar o portão, veja atrás da parede e pegue o olho de górgon (17). Siga o caminho até o deserto. No deserto, siga a cantoria até encontrar as três Sirenes. Use o Zeus' Fury para acertar facilmente as criaturas. Depois chegue perto e use um ataque sensível ao contexto. No deserto há alguns baús com almas vermelhas. Com todas as Sirenes mortas entre no templo e siga o caminho.

39 - No local onde tem um espeto, desça e abra a porta. Retire o bloco e prenda-o numa das estátuas enquanto enfrenta os inimigos. Chute o bloco para a esquerda e vá prendendo nas estátuas enquanto mata os inimigos que não param de aparecer. No final, chute o bloco para o buraco da estátua, pule em cima e use-o como apoio para subir na parte alta. Use o martelo e continue o caminho.

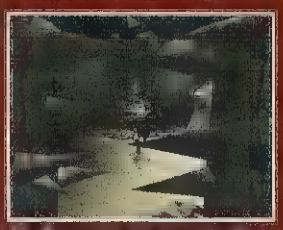
40 - Na área do segundo terremoto, mais Sirenes aparecerão. Use magias como a Rage of Poseidon e combos fortes para detonar todas. No final, toque o instrumento.

Pandora's Temple

41 - Siga pela ponte e dê a volta pela esquerda, seguindo um

Detonado God of War

caminho por baixo. No final, suba as plataformas e chegue na parte superior. Depois de cerca, desça para a parte central e derrote uns cíclopes. Siga pela grande escada e antes de abrir o portão pegue os dois baús com a pena de fênix (14) e um olho de górgon (15). Gire a alavanca e entre no templo.



47 - À frente mais uma leva de inimigos e depois de todos exterminados destrua o olho. Entre na sala circular, a Rings of Pandora, e siga pela outra saída, com espinhos. Use o desvio para passar com segurança. Detone os inimigos que estiverem na sala, pegue os baús e acione o elevador.

43 - Vá até o elevador e gire a manivela até que ele suba e vá para cima dele. A primeira passagem de duas Minas Ruins. Entre na sala e pegue a Blade of Athena. Continue avançando para enfrentar o desafio de Atlas.

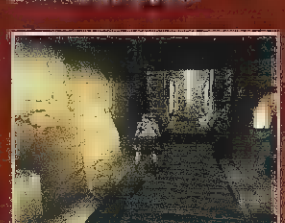
The Challenge of Atlas

44 - Vá para a área aberta e enfrente os inimigos alados e

depois as criaturas. Use a Spirit of Hercules ou a Plume of Prometheus. Suba pela escada destruída e mate mais alguns inimigos, além dos arqueiros. Use a Zeus' Fury contra os inimigos mais longe. Acione a alavanca e pegue o baú vermelho. Passe pela corda e atravesse a outra. Use a espadada forte para detonar mais de um inimigo por vez.

45 - Fuzile tudo a entrega, vá até o local onde está o escudo e pegue-o. Use comigo, Rage of Poseidon (ideal a partir do nível 2 em diante) e Rage of the Gods para acabar com todos os inimigos. Siga em frente e pule para o local inicial. Suba a corda e vá pelo corredor. Enfrente mais algumas medusas e arqueiros.

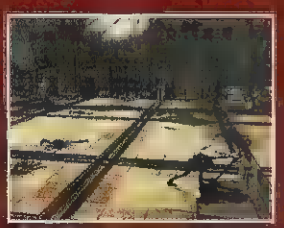
46 - Leve o carrinho de pedra para a sala principal e posicione-o perto da porta giratória ao fundo. Chute o carrinho para longe e deixe-o em cima do botão. Ao mesmo tempo vá para o fundo para passar pela porta giratória. Enfrente mais alguns inimigos pequenos. Suba pela escada, recolha todos os baús e o outro cíclope. Desça para o salão principal e posicione os dois escudos na parede.



47 - Vá até o final do corredor e

suba pela escada. Atravesse a sala cheia de lâminas giratórias. Vá pela saída da direita e quebre a parede. Mate mais alguns inimigos. Na estátua, cuidado com os espinhos: analise bem o padrão de movimentação e use o Deslocamento rápido + Hot Foot Rush para passar bem depressa. Na outra sala, suba pela escada e escale o gancho até a luz.

48 - Nos dois trechos finais poderão descer para pegar baús vermelhos. Clique na roda e acione a alavanca. Evite sua energia ou magia, o que estiver menor e siga para o lado. Detone todos os inimigos rapidamente, pois no terceiro tranco o caldeirão se abrirá e matará todo mundo. Use a Plume of Prometheus para detonar os escudos. Use a magia Rage of Poseidon para acabar mais facilmente com as Sirenes. Pegue a Hands of Zeus no caminho, use a corrente para descer e volte à sala com lâminas giratórias.



49 - Acione a primeira alavanca e rapidamente avance para a segunda. Siga depressa para a saída. Ande pelo canto e levante a porta. Enfrente uns minotauros e na sala da estátua use o Hands na alavanca mais próximo a estátua. Gire a alavanca para fazer levantar a outra.

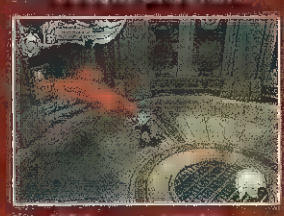
50 - Siga para trás para estátua e

pegue a Muse Key (11). Siga para a direita e suba as escadas. No alto há baús. Um deles tem a pena de fênix (14). Acione a alavanca e siga pela esquerda. Atlas da saída tem um baú vermelho. No final da parede há uma corda. Abrace e arrebente a cabeça do cadáver. Entre no buraco que se abriu e chegue na sala do templo de Pandora.

51 - Siga para a sala abaixo, mas antes enfrente mais alguns inimigos. Encaixe a Architect's Skull e Head na porta e Muse Pass na engrenagem e suba pela escada que dá para o reservatório de água. Espere o dispositivo e pule sobre ele, andando para trás. Ao chegar perto da outra escada pule nela e fuja e suba, além de destruir o vaso com fogo. Siga para o segundo andar do templo de Pandora.

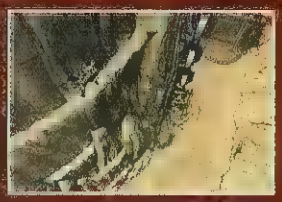
The Challenge of Poseidon

52 - De preferência tenha a Rage of Poseidon no nível 2 ou superior e com a Rage of Gods cheia para enfrentar as Cerberus. Acione a magia e detone quantos Cerberus quiser. Use vontade forte ou vente pegar o baú azul para mais magias. Depois de derrotar todos siga o caminho e enfrente alguns inimigos. Leve a pedra para cima dos fogos e acabe com os inimigos. Mais ao fundo há mais inimigos: combo neles.



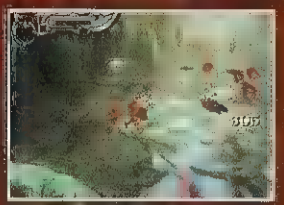
53 - Entre na sala aberta e acione a alavanca. Posicione-se na entrada e logo que a porta baixar, pegue o baú. Ao mesmo tempo, coloque o abdominal direito para o lado da

saída para fugir rapidamente das almas. Faça isso com todos os mais. Ao sair do outro lado, haverá mais algumas cavalos para subir. Use a magia se quiser ganhar bônus de tempo.



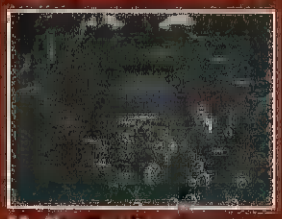
54 - Na parte final, há cavalos que se movem para e [illegible]. Faça isso até o topo. Lá, suba para a direita para pegar a baú com outra Muse Key (2). Retorne e agora vire para a esquerda pelo caminho. No outro lado, enfrente mais alguns minotauros. Siga pela caverna e destrua todas as estátuas que encontrar. Continue seguindo até o fim e, na câmara de sacrifício, pegue a peça da alavanca. Retorne para o local onde tem pessoas congeladas e use a peça na alavanca.

55 - Carregue a pula ladeira acima, sempre prendendo nas pedras enquanto enfrenta os inimigos. Avance pouco a pouco com a peça e leve-a até a câmara do sacrifício. Coloque na marca no chão e acione a alavanca. Abra a porta e siga em frente até o templo de Poseidon. Pegue o tridente e mergulhe na água da esquerda, suba a escada e pegue a pena de fênix (15). Depois entre na piscina da direita e vá pela passagem aquática. Carregue o botão R1 (mais rápido) para quebrar os obstáculos.



56 - No final, enfrente mais uma leva de Cerverus. Use a magia Rage of Poseidon para afastar mais rapidamente com eles. Abra a porta e acione a alavanca. Retorne e enfrente mais uma leva de criaturas, como as harpias e as Cerverus. Pule nos apoios e suba pela caverna na parte de cima. Vire para o templo submerso. Ao encontrar a primeira Nyah, aguarde a cair o botão circular. Depois, siga pela parte de baixo e avance pelo caminho.

57 - Quebre a gravura cheia de rachaduras e ignore a segunda Nyah que dará uma pena de fênix (16). Siga pela esquerda, enfrente alguns inimigos e pegue algumas almas vermelhas. Depois siga para a esquerda do local que tinha a gravura, agora destruída.

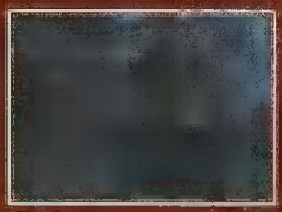


58 - Fique parado na boca de Poseidon e carregue o botão R1. Nade rápido, acumulando a força de natação por três vezes para chegar ao outro lado sem morrer. Saindo da água, detone todos os inimigos e acione a alavanca.

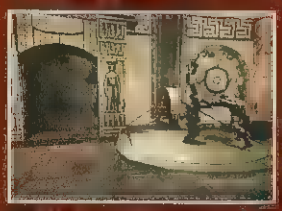
59 - Dos dois lados da piscina há rachaduras na parede, com baús vermelhos. Retorne até chegar à passagem onde tinha o desenho de Poseidon. Siga pela passagem até chegar no ponto de save. Siga pela esquerda e quebre a parede, revelando outra Nyah. Salve para pegar mais alguns baús. Agora vá pela direita do ponto de save até chegar na estátua do rei dos mares.

60 - No ponto da direita tem outra parede quebrável, com a última Nyah, que possui uma pena de fênix (17). Siga por baixo, mas cuidado com as harpias. Suba uma parede e use o nado rápido para chegar num ponto seguro na parte de baixo. Espere outra harpia passar para fazer a mesma coisa mais para frente.

Por fim, desça pela passagem no final desta fase. No final, saia da água e enfrente mais alguns minotauros.

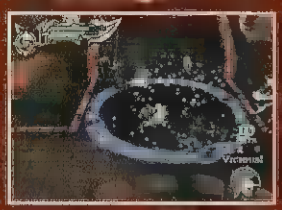


61 - Puxe a alavanca e pule entre plataformas até chegar no baú (18). Derrote alguns inimigos e pegue os baús. Retorne a alavanca, vire até a última plataforma e pule até para o lado, onde tem uma entrada. Você chegará na sala da Rings of Pandora.



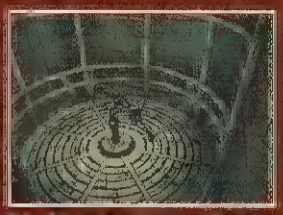
62 - Retorne à sua direita, suba a rampa e quebre a [illegible] para abrir a porta trancada com a Muse Key. Use as chaves e pegue os baús deste lugar. Depois siga para o reservatório da parte central da sala e mergulhe na passagem subaquática. Dali, entre na cova um portão trancado e destrua a parede rachada para seguir para o Templo de Hades.

The Theseus of Hades

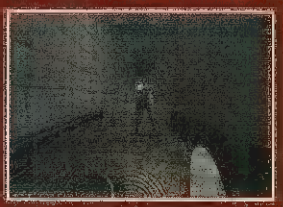


63 - Suba pelas plataformas da esquerda e tente abrir a porta. Derrote um grupo de inimigos, aparecerá. O objetivo é destruí-los dentro do círculo azul. Derrote pelo menos quatro inimigos dentro de cada um dos círculos azuis para abrir a porta. Na área seguinte, suba na parte alta para pegar três baús, um deles contendo a pena de fênix (18).

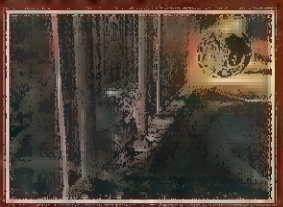
64 - Seguindo em frente, chega-se num local com corredores estreitos, cheios de armadilhas. Analise bem os padrões das armadilhas para se salvar. Na parte das flechas, use o deslocamento rápido. Mais para frente, você será trancado dentro do labirinto do minotauro. Aqui, todos os inimigos devem ser derrotados. Procure memorizar o formato do labirinto.



65 - Ao explorar todo o primeiro andar, vire para o segundo, ativando a manivela do elevador. No segundo, há blocos que podem ser deslocados. Mate todos os inimigos e vire para o local onde uma grande pedra fica bastante contra a parede. Entre no local e pule o pilar imediatamente. Enfrente mais alguns monstros.



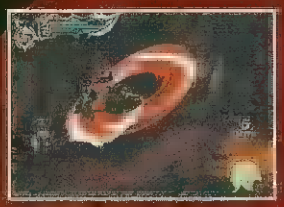
66 - A cada três estrelas, uma salinha na direita é revelada. Entre nela e acabe com os inimigos desse lugar, que devem ser os últimos para abrir a porta. Saia da salinha e prossiga. Volte para a área inicial e fique em cima do tonel. Mergulhe no poço de lama e ative a alavanca na base da estátua. Vire para o lado, vire a câmera na direção e direcione a luz para direita do tonel.



67 - Lá haverá pilares de fogo tentando impedir Kratos. Onde estão eles e quando uma estiver chegando perto use o desvio rápido para frente. Primeiro vá para o fundo pegar uns inimigos e baús. Depois, retorne e abra a terceira porta da esquerda contando a partir do fundo da caverna. Na próxima área haverá mais minotauros e arqueiros.

Detonado

God of War



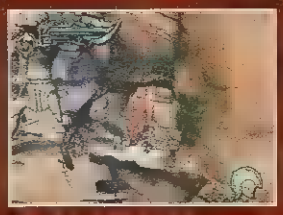
68 - [illegible] escada da direita. Derrote todos os inimigos que aparecerem e colete [illegible] usando o botão da esquerda. Atravesse a ponte e chegue a um local [illegible] a uma arena. Mate mais alguns inimigos e suba pela escada. Não [illegible] labirinto e se dirija na parte de cima da área inicial.

69 - Aqui, Kratos deverá percorrer por trajetórias estreitas ao mesmo tempo em que desvia de [illegible] Na primeira série, vá para a esquerda, pule e desça. Com sorte, o jogador conseguirá [illegible] as lâminas. Antes de seguir para cima, vá para a direita para pegar um baú. Vá para a segunda série. Aqui, no meio do caminho, siga para a esquerda para pegar um baú. Depois pegue o caminho de baixo e desça pulando toda vez que a lâmina aparecer. Continue pela direita para pegar outro baú. Depois vá [illegible] Pule para a direita quando não tiver lâminas e suba a escada. Em cima, vá pelo caminho estreito para pegar mais um baú e retorne e desça pela escada. Pegue o caminho, lembre-se [illegible] minotauro e desça as escadas. Volte para a sala do [illegible]

70 - Saia da [illegible] e [illegible]

71 - Siga pela [illegible] na parte feito pelo chefe e, no final, pegue a [illegible] do cadáver. Na [illegible] com o [illegible] e receba a última magia do [illegible] Army of [illegible]. Derrote mais alguns [illegible] Depois pegue o [illegible] e use a [illegible] para [illegible] a parte submersa.

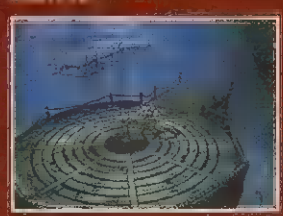
71A/72B - Volte ao anel mais ao exterior e [illegible] a fim de revelar a saída [illegible] local com uma [illegible] e [illegible] para [illegible] com as [illegible] Pule [illegible] e gire a sala [illegible] para alinhar todos os [illegible] Vá para a sala do [illegible] e junte as [illegible] O [illegible] de luz fará acionar a estátua. Vá para o anel central e acione a alavanca.



73 - Saia da [illegible] e [illegible] novo [illegible] Tente usar de contra-[illegible] ou [illegible] como a Claw of [illegible] ou Wrath of Hermes. Depois [illegible] dois [illegible] Se [illegible], use a [illegible] na parte onde [illegible] um ponto de [illegible], vá para a direita e [illegible] a parede rachada.

The Cliffs of Madness

74 - Suba as [illegible] enfrentando os [illegible] e usando a Blade Fury nos [illegible] pelo caminho. Ao [illegible] enfrente mais uns centauros. Mais à frente, use o elevador. Há dois caminhos a seguir: pela direita ou pela escada. Siga pela escada e, no meio do caminho, [illegible] numa caverna. Mate todos os [illegible] e use a Blade Fury para destruir os [illegible].



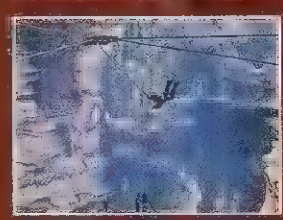
75 - Gire as plataformas um [illegible] para dar tempo de [illegible] ao [illegible] Continue [illegible] Saia da caverna e siga para a parte [illegible] a plataforma. Enfrente mais alguns [illegible] Desça pela escada, [illegible] com mais centauros e [illegible] pela ponte. Siga pela caverna e [illegible] minotauros.

76 - Neste [illegible] encaixe as [illegible] a [illegible] Depois, [illegible] com a [illegible] para [illegible] as peças. Pegue o [illegible] de Hilos. Saia da caverna e [illegible] pela escada. Percorra [illegible] o [illegible] da parede (há [illegible] em diversos lugares).

77 - Percorrendo para o [illegible] dando a [illegible] em [illegible] [illegible] se num [illegible] Acione [illegible] [illegible] e [illegible] pela caminho mais a direita que [illegible] consegue. Usando o peso ou pelo [illegible] da direita logo depois do [illegible] elevador, chegue no topo do segundo elevador.

78 - Entre na caverna, acione o [illegible], retire a pedra e use o chutão (carregue força ao máximo) para levá-la para o final do corredor. Pule no bloco e alcance a plataforma alta. Faça isso rapidamente para que os espinhos não matem Kratos. Pule para as plataformas [illegible] e pegue o colar de Hermes. Saia da caverna, desça a escada, siga pela caverna com as duas plataformas rotatórias e [illegible] na plataforma alta onde [illegible] os minotauros. Perto desse lugar há um dispositivo para acionar os dois colares.

79 - Ao fundo da [illegible] nota-se um baú e perto do tesouro há uma caverna com uma passagem [illegible] que leva a uma [illegible] ao fundo, com três [illegible] [illegible] e baús vermelhos. Depois de pegar tudo, retorne e use as plataformas [illegible] para chegar ao outro lado.



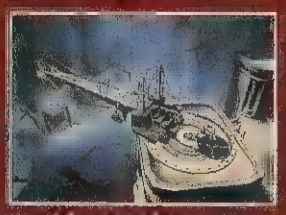
80 - No caminho, enfrente mais

alguns centauros e atravesse o vale balançando-se nas cordas. Balance bem e use o salto duplo. No outro lado, suba a parede e acione o elevador para chegar na tumba do Arquitetto.

The Architect's Tomb

81 - Pule as plataformas desviando das lâminas giratórias. Levante a grade da direita, e prossiga. Enfrente mais alguns inimigos no meio do caminho. Use a escada lateral e destaque a porta para ter acesso a alguns baús.

82 - Agora siga para a escada da plataforma central e ande pelo guindaste e siga para a outra plataforma que tem a escada destruída. Destrua a preta e pegue os tesouros. Agora acione a manivela no centro da plataforma para girar o guindaste e posicione o sobre a rachadura. Ande para a parte do dispositivo e puxe a alavanca. Despa, destrua alguns ciclopes, e pegue a estátua, arrastando-a para dentro do buraco.



83 - Coloque-a sobre o botão. Retorne ao guindaste, posicione-a sobre o botão e acione a alavanca da ponte. Volte à entrada da fase, onde tem um ponto de save e fique sobre o botão. Agora, pule sobre a plataforma rapidamente e chegando em terra firme use o deslocamento rápido e a Hermes Rush alternadamente para a direção da porta. Dentro da sala, arranque a cabeça e coloque-a na porta. Mais para frente, explore o local, pegue os baús e suba a escada.

84A/84B - Dentro da estátua, desça a escada em espiral e chegue numa sala com chão móvel e rolos compressores nos cantos. Enfrente harpias e arqueiros, tomando cuidado com os rolos e o fogo nas plataformas fixas. A Army of Hades é bem eficiente aqui. Acabando com as criaturas, siga para a outra sala e puxe o dispositivo para revelar a caixa de Pandora. Depois de a plataforma mover, leve a caixa para fora do templo. Depois da [illegible], você vai para o inferno.

The Path of Hades

85 - Pule pelas plataformas e siga em frente para pegar um baú. Volte um pouco e vá pela direita. Siga para frente para pegar outro baú. Depois, continue pela esquerda até chegar numa plataforma maior, com alguns inimigos. Agora, o desafio é passar pelos pilares giratórios com lâminas.

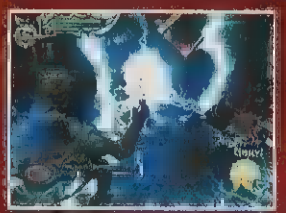
86 - Existem vários caminhos alternativos que levam à baús vermelhos. Ao andar pelos pilares, use bastante os pulos para ter mais agilidade e tente andar quando o giro está mais lento. Em alguns lugares há inimigos, portanto cuidado ao usar golpes aéreos e não cair da plataforma.

87 - Depois, é hora de enfrentar as plataformas flutuantes. Use a Zeus' Fury para acabar com os atiradores. Na parte da direita, há mais inimigos e um baú. Pela esquerda, há mais criaturas.

88 - Agora suba pela parede vertical giratória com facas. Vá pelos lugares onde tem menos espadas e descanse entre as juntas para analisar a localização das lâminas. Depois, há mais uma sequência desses pilares.

89 - Em mais uma série de plataformas, pela direita tem um baú e pela esquerda, a continuidade da fase. Na parte mais aberta, derrete os centauros para fazer aparecer cada vez mais plataformas ao fundo. Pegue todos os baús e [illegible] em frente, onde tem arqueiros. Cuidado para as flechas não acertarem no ar. Do use a Zeus' Fury. No final, suba a corda para retornar ao templo do oráculo.

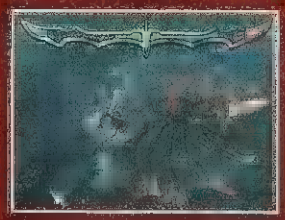
Temple of the Oracle



90 - Suba as escadas do templo e enfrente alguns ciclopes e minotauros. Continue pelas escadas da esquerda e enfrente medusas e arqueiros. Na parte de cima, mande Zeus' Fury para cima dos atiradores. Mais para frente mar mais minotauros. Passando pelo jardim, entrem o deus Ares.

91 - Use a magia de Hades e mande combo para cima do chefe. Se ele mudar forças, pressione rapidamente o botão para tirar-lhe mais energia. Quase todos os seus ataques podem ser defendidos. Pode-se usar, de longe, o último golpe da Spirit of Hades.

92 - Use a magia de Hades, sombras e Rage of the Gods para fazer de todos os inimigos e proteger sua família. Se eles estiverem com pouca energia, abraça-lhes e divida a vida. A Palme of Prometheus e a Spirit of Hercules funcionam bem aqui também. Usando a Rage of the Gods com a Blade of Chaos no nível 5, use a Army of Hades seguido da Rage of Poseidon.



93 - Fique se defendendo até que ele use o combo e acerte-lhe uma [illegible] com L1 + X. Com sorte, ele começa a disputar forças e você ganha mais uma chance de tirar mais energia. Siga com mais um golpe de L1 + X. Se Ares utilizar o poder da terra, use o desvio. Depois se derrotá-lo e ver a demo, entre no portal e siga para o monte Olimpo.

Mount Olympus

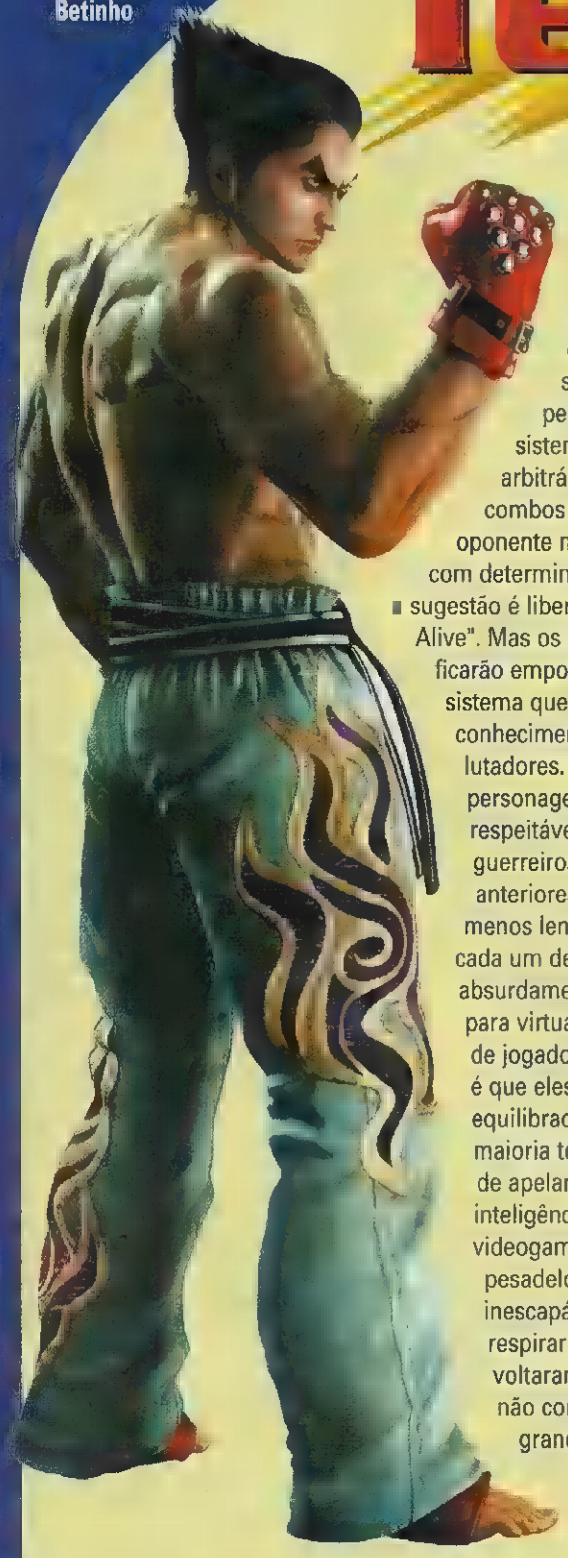
94 - Aiaiaia siga até o trono e receba sua recompensa divina.

Detonado

Especial Golpe Final

Por Baby Betinho

Tekken 5



"Tekken 5" volta aos moldes de "Tekken Tag Tournament" e oferece uma ação extremamente ritmada com combos que devem ser realizados com perícia e precisão. O sistema pode parecer arbitrário para muitos - os combos que mantêm o oponente no ar só funcionam bem com determinados golpes. Para esses, a sugestão é liberar a fúria em "Dead or Alive". Mas os antigos fãs de "Tekken" ficarão empolgados com esse sistema que recompensa treino e conhecimento de cada um dos lutadores. E falando nos personagens, o game oferece uma respeitável trupe com dezenas de guerreiros de todas as edições anteriores - inclusive alguns menos lembrados. Os estilos de cada um deles variam absurdamente, oferecendo algo para virtualmente qualquer gosto de jogador. A surpresa agradável é que eles são todos bastante equilibrados - mesmo que a maioria tenha alguma forma fácil de apelar enquanto enfrenta a inteligência artificial do videogame. Quem ainda tem pesadelos com as paredes inescapáveis de "Tekken 4" pode respirar aliviado: os ambientes voltaram a ser mais simples e não constituem um perigo tão grande quanto antes.

Emprestando uma página de "Dead or Alive", a Namco caprichou na destruição dos mesmos - que por seu caráter plano parece trazer um chão exageradamente frágil. Como os lutadores, as fases são variadas e bastante agradáveis aos olhos. A grande decepção para muitos será a ausência de multiplayer online. "Tekken 5" tenta compensar isso emprestando o sistema de "Virtua Fighter 4": no Arcade Mode o jogador enfrentar diversos lutadores virtuais com diferentes nomes e níveis de habilidade - a idéia é simular a experiência de enfrentar pessoas de verdade no fliperama. Quanto maior é a diferença de habilidade do oponente, maior é a recompensa. O dinheiro ganho pode ser usado para personalizar cada um dos lutadores.

Em termos de extras, o jogo não decepciona. Além dos muitos personagens, o disco ainda traz versões emuladas dos três primeiros títulos para fliperama, um jogo de nave antigo e um mini-game de ação estrelado por Jin. Ao contrário do "Tekken Force", bônus do quarto game, esse traz um sistema simplificado que é diferente do game principal.

OBS - OS [illegible] EXECUTADOS COM O CONTROLE CONFIGURADO NO MODO TRADICIONAL

Tekken 5

Nanco
Luta
1/2 jogadores

8.5

Controle 8.0

Seguindo a sequência dos Tekkens anteriores, sem grandes complicações nos comandos para realizar os combos e golpes.

Diversão 9.0

Voltou em grande estilo com vários modos de luta e ação. Destaque para o modo Devil Within que consite em ação 3-D.

Gráfico 9.0

Vários cenários para escolha com objetos que interagem na luta sem causar danos. Movimentação dos personagens e aplicação dos golpes muito boa.

Som 8.0

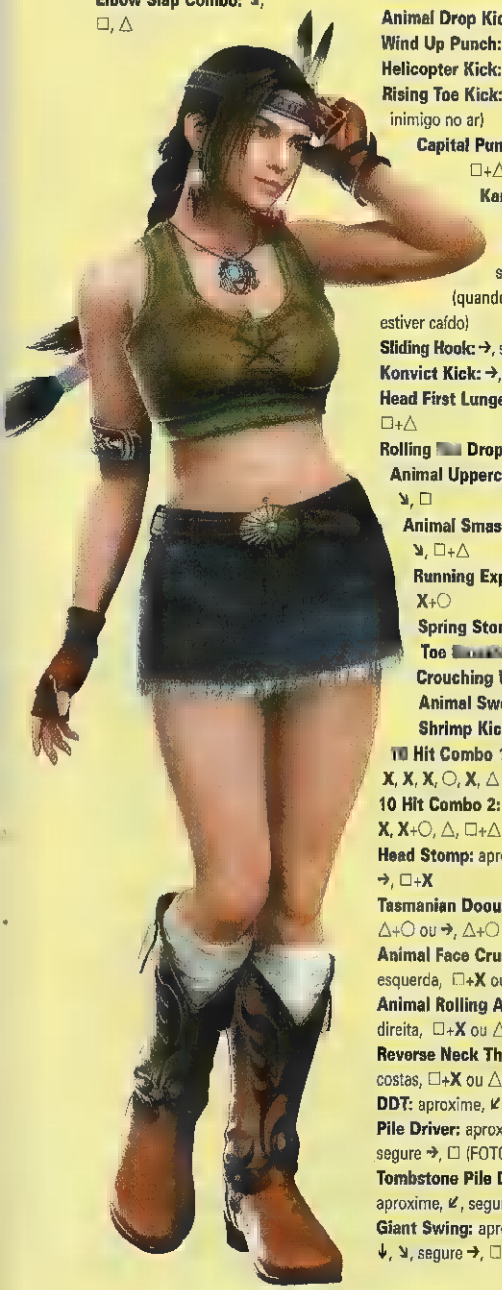
Sem grande destaque, apenas acompanha o clima do jogo. Em certos momentos nem se percebe a existência da música de fundo.

Por Mathias

Mais uma versão de Tekken para o Ps2. Bom treinamento, pois para se realizar os combos com altos danos é necessário uma boa dose de experiência.

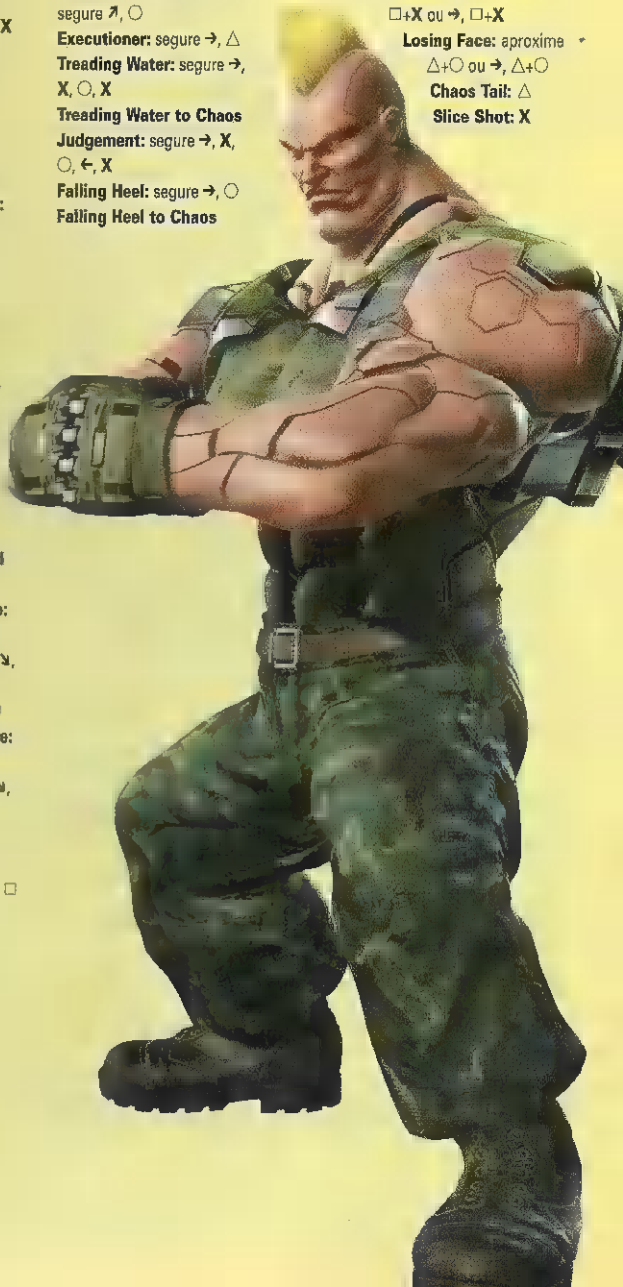
ROGER JR.

Left Right Combo: □, △
One Two Uppercut: □, △, □
One Two Kangaroo Combo: □, △, **X**
Jab Uppercut: △, □
Spinning Tail Whip: Pressione rapidamnte **X**, ○ (derruba o inimigo no ar)
Double Spin Castanet Kick: □+△, **X**+○
Double Spin Animal Sweep: □+△, para ↑, **X**+○
Castanet Kick: **X**+○
Animal Rush to Windmill Punch: →, □, △, □, △, □
Windmill Punch: →, □
[illegible] Stomp: →, **X**
Ayer's Rock: →, ○, **X**, △
Animal Gigaton Punch: →, □+△
Exploder: →, **X**+○
Elbow Slap Combo: ↘, □, △
Animal Slap: ↘, △
Right Cross Kick: ↘, ○
Animal Headbutt: ↘, □+△
Animal Rampage: ↘, **X**+○
Jab Uppercut: para ↓, □, △
Diving Low Punch: para ↓, △
Stagger Kicks: para ↓, **X**+○, ○, ○
Spinning Uppercut: para ↓, **X**+○, △
Tail Tripper: ↙, **X** (derruba o inimigo no ar)
Animal Kick Rush: ↙, ○, **X**, ○, **X**, ○
Kangaroo Attack: ↙, □+△
Spinning Snap Kick: ←, ○
Rocket Stance: ←, □+△
Road Runner: ←, □+△, →
Wind-up Uppercut: ←, □+△ △ (derruba o inimigo no ar)
Wind-up Low Kick: ←, □+△, [illegible]
Wind-up Middle [illegible] ←, □+△, ○
Wind-up Hip Press: ←, □+△, **X**+○
Animal Drop Kick: ←, **X**+○
Wind Up Punch: ←, □+○
Helicopter Kick: ↗, **X**, [illegible]
Rising Toe Kick: ↗, ○ (derruba o inimigo no ar)
Capital Punishment: ↗, □+△
Kangaroo Stomp: ↗, **X**+○
Elbow Drop: segure ↗, △+○ (quando o inimigo estiver caído)
Sliding Hook: →, segure →, △ (↓→)
Konvict Kick: →, segure →, ○
Head First Lunge: →, segure →, □+△
Rolling [illegible] Drop: ←, segura ←, ○
Animal Uppercut: →, ↓, segure ↘, □
Animal Smash: →, ↓, segure ↘, □+△
Running Exploder: →, →, →, **X**+○
Spring Stomp Kick: **X**, **X**
Toe [illegible] ○
Crouching Uppercut: ↘, □
Animal Sweep: ○
Shrimp Kick: **X**+○
10 Hit Combo 1: □, △, □, ○, **X**, **X**, **X**, ○, **X**, △
10 Hit Combo 2: □, △, □, ○, **X**, **X**, **X**+○, △, □+△
Head Stomp: aproxime □+**X** ou →, □+**X**
Tasmanian Dooumat: aproxime △+○ ou →, △+○
Animal Face Crusher: pela esquerda, □+**X** ou △+○
Animal Rolling Arm Lock: pela direita, □+**X** ou △+○
Reverse Neck Throw: pelas costas, □+**X** ou △+○
DDT: aproxime, ↙, □+△
Pile Driver: aproxime, ↓, ↘, segure →, □ (FOTO)
Tombstone Pile Driver: aproxime, ↙, segure →, △
Giant Swing: aproxime, →, ←, ↙, ↓, ↘, segure →, □



ANNA WILLIAMS

Left Right Combo: □, △
Left Right [illegible] Left Low Kick: □, △, **X**
Jab Combo Roundhouse: □, △, ○
Jab Low Kick: □, ○
Left Right Left Combo: □, △, □
Left Right Left to Frost Needle: □, △, □, ○ (derruba o inimigo no ar)
Jab Combo Low Kick: □, △, □, ↓, ○
Right Left Combo: △, □ ou →, △, □
Biting Snake (curto): △, □, ○ [illegible] →, △, □, ↓, ○
Jab Roundhouse: △, ○
Jab Left Kick: △, **X**
Jab Sweep: △, ↓, **X**
Head Ringer: **X**, ○ ou →, **X**, ○
Spike Combo to Right Uppercut: **X**, **X**, △ (derruba o inimigo no ar)
Spike Combo to Right High Kick: **X**, **X**, ○
Right High Low Spin Kick: ○, **X**
Right Left Combo to Frost Needle: →, △, □, ○ (derruba o inimigo no ar)
Imploding Star: →, ○
Blonde Bomb: →, □+△
Uppercut Jab: ↘, □, △
Uppercut Jab to Radiant Arch: ↘, □, △, **X**
Uppercut Jab to Cutting Crescent: ↘, □, △, ○
Step-in Uppercut: ↘, △
Leg Slicer Combo: ↘, **X**, □, △
Twisting Rush: ↘, **X**, □, ○, △
Twisting Rush to Side Step: ↘, **X**, □, ○, △, ↓ ou ↑
Leg Slicer High Kick
Backhand High Kick: ↘, **X**, □, ○, △, **X**
Twisting Rush to Sudden Stoum: ↘, **X**, □, ○, △, ↗, **X**
Leg Slicer High Kick Backhand Sweep: ↘, **X**, □, ○, △, ○
Twisting Rush to Blonde Bomb: ↘, **X**, □, ○, △, □+△
Creeping Snake to Side Step: ↘, **X**, △, ↓ ou ↑
Creeping Snake: ↘, **X**, △, □, ○
Creeping Snake to Roundhouse: ↘, **X**, △, ○
Creeping Snake to Left Kick: ↘, **X**, △, **X**
Creeping Snake to Left Low Kick: ↘, **X**, △, ↓, **X**
Aproximeing Stoum: ↘, **X**, **X**, **X**, □
Flash Kicks: ↘, **X**, **X**, **X**, ○
Mid Head Ringer: ↘, **X**, ○
Wine Opener: ↘, ○
Guard Breaker: ↘, □+△
Low Jab Rising Kick: ↓, □, ○
Ice Sickle: ↓, △
Left Spin Low Kick to Right Uppercut: ↓, **X**, △
Left Spin Low Kick to High Right Kick: ↓, **X**, ○
Low Kick Spin Punch: ↓, ○, □
Low Kick Spin Punch to Side Step: ↓, ○, □, ↓ ou ↑
Bloody Scissous: ↓, □+△
Heel Grind: ↓, **X**+○ (quando [illegible] inimigo estiver [illegible] chão)
Scarlet Rain: ↙, □
Scarlet River: ↙, □, □
Scarlet Spout: ↙, □, ○
Low Jab Rising Kick: ↙, △, ○
Mudslide: ↙, **X**
Severe Quake: ↙, ○, [illegible]
Hunting Swan: ↙, □+△
Cross Cut Saw: ←, □, △, △
[illegible] Slap: ←, △, △
Chaos Judgement: ←, **X**
Infernal Stoum: □
Picking Heel: **X**
Infernal Avalanche: ○
Rolling Stone: →, **X**
Fatal Attack Combo: ↗, □, **X**
Hail Stoum: ↗, □, **X**, **X**+○
Sudden Stoum: ↗, **X**
Can Opener: ↗, ○, **X**, ○
Can Opener to Sidestep: ↗, ○, **X**, ○
Quick Somersault Kick: segure ↗, ○
Executioner: segure →, △
Treading Water: segure →, **X**, ○, **X**
Treading Water to Chaos Judgement: segure →, **X**, ○, ←, **X**
Falling Heel: segure →, ○
Falling Heel to Chaos Judgement: segure →, ○, ←
Assassin's Dagger: ↓, segure ↘, □
Piston Kick: ↓, ↘, →, ○
Bone Cutter: →, →, →, **X**
Rising Palm: △
Low Somersault Kick: ↗, ○
High Somersault Kick: segure ↗, ○ (quando estiver agarrando)
Cat Thrust: →, □ (quando estiver agarrando)
Right Hand Stab: →, △ (quando estiver agarrando)
Right Handed Sweep: ↘, △ (quando estiver agarrando)
Bloody Chaos: □+△
10 Hit Combo 1: □, △, □, △, **X**, **X**, △, □, △, ○
10 Hit Combo 2: □, △, □, △, ○, □, △, △, **X**+○, △
10 Hit Combo 3: □, △, □, △, ○, □, △, △, **X**+○, [illegible]
10 Hit Combo 4: □, △, □, △, ○, ←
Cruel Punishment: aproxime □+**X** ou →, □+**X**
Losing Face: aproxime △+○ ou →, △+○
Chaos Tail: △
Slice Shot: **X**



Golpe Final Tekken 5

Touso Splitter: pela esquerda, □+X ou △+○
Serpentine Arm Break: pela direita, □+X ou △+○
Overhead Triangle Lock: pelas costas, □+X ou △+○
Overhead Toss: aproxime, ↗, □+△
Elbow Smash: aproxime, segure ↘, □
Attack Reversal: ←, □+X ou ←, △+○
Chin Bash: ↓, ↘, →, □+△
Arm Snap: X, ○, X, □+△
Arm Lock: □+X, ○, □+△
Rolling Arm Break: ○, X, ○, X+○, □+△
Arm Break Takedown: □+△, ○, X, □+△, □+△, □+△
Reverse Arm Lock: □, X, △, □
Falcon Wing Squeeze: X, □, ○, □+△, □+△
Falling Arm Break: △, □, X, ○, □+△
[illegible] Arm Lock Toss: △, X, □+△, X+○, □+△

BAEK DOO SAN

Double Jab: □, □
One Two Combo: □, △
One Two Flamingo Step: □, △, X, ← ou →
One Two Butterfly Kicks: □, △, X, X, X, ○
One Two Butterfly Needle: □, △, X, X, X, ↓, ○
One Two [illegible] Widow: □, R, X, X, ○, ○, X
One Two Maelstrom: □, △, X, X, ○, ○, ○
One Two Butterfly Blade: □, △, X, ○, X
Right Punch Back Fist: △, △
Butterfly Kicks: X, X, X, ○
Butterfly Kicks to Low Kick: X, X, X, ↓, ○
Launching Rocket: X, ○, X
Black Widow: X, X, ○, ○, X
Maelstrom: X, X, ○, ○, ○
Falling Axe: ○, ○
Lightning Halberd: X+○
Body Blow: →, △
Trident Rush: →, X, X, △
Spinning Axe Combo: →, □+△, ○
Heel Drop [illegible] Middle Kick: segure →, ○, X
Heel Drop to Low Kick: segure →, ○, ○
Double Claymoue: ↘, X, ○
Snake Rocket: ↓, X, X, X
Snake Kick: ↓, X, X, ↓, X
Baek's Rush: ↓, ○, X, X, X
Baek's Rush Low: ↓, ○, X, X, ↓, X
Sliding Knee Snap: ↙, X
Dark Halberd: ↙, ○
Dynamite Heel: ↙, X+○
Stealth Needle: ←, □
Bolt Cut: ←, △
Flamingo: ←, [illegible]
High Low Kick: X, X, ○
Eliminatou: X, ○, ○, X
Maelstrom: X, ○, ○, ○
Rocket: →, X
Crimson Lance: →, ○
Flamingo Pick: ↓, X
Head Crusher: ←, [illegible]
Heel Lance: ←, ○
Destruction: ↑, ○, X
Bone Stinger: ↗, △
Hunting Hawk: ↗, X, ○, X
Leaping Snap Kick: ↗, ○
Trick Butterfly Kicks: ↗, X, X, X, ○
Trick Butterfly Needle: ↗, X, X, X, ↓, ○
Trick Black Widow: ↗, X, X, ○, ○, X
Trick Maelstrom: ↗, X, X, ○, ○, ○
Hopping Double Kick: ↗, X, ○
Rocket Lifter: ↗, X, ↓, ○, X
Left Heel Drop: segure →, [illegible]
Hammer Heel: segure →, ○
Spinning Backfist: segure ←, △
Last Resout: segure ←, X+○
Cyclone Launcer: →, →, X
Rocket Shooter: →, ↓, segure ↘, [illegible]
Killing Blade: →, →, →, X
Double High to Low Kick: X, X, ○
Eliminatou: X, ○, ○, X
Knee Javelin: X, ○, ○, ○
Albatross: ○, ○, X
Javelin: ○, ○, ○
Race Hammer: □
Reverse [illegible] Kick: ○
10 Hit Combo 1: ○, X, ○, X, X, X, X, X, ○, X
10 Hit Combo 2: ○, X, X, ○, X, X, X, ○, X, X
Hammerhead Throw: aproxime, □+X ou →, □+X
Blue Shark Claw: aproxime △+○ ou →, △+○
Snake Revenge: pela esquerda, □+X ou △+○
Hunting Serpent: pela direita, □+X ou △+○
Compound Fracture: pelas costas, □+X ou △+○
Human Cannonball: aproxime, →, △+X
Swoudfish Throw: ↙, □+X
Roll and Choke: →, segure →, △
Parry: ←, □+△

DEVIL JIN

Flash Punch Combo: □, □, △
Left Right Combo: □, △
Demon Slayer: □, △, △
Shoot the Wouks: □, △, X, ○
Shoot the [illegible] Upper: □, △, X , →, ○
One Two Knee: □, △, ○
Demon Backhand Spin: △, △
Demon Scissous: pressione rapidamente ○, X
Hellfire Blast: □+ △
Fly: X+○
Infernal Destruction: X+○, □+△
Cross Infernal Destruction: X+○, →, □+△
Three Ring Circus: □+○, △, ○
1 Ring Circus Combo: □+○, △, ↓
Knee Kick: →, △, ○
Spinning High Kick: →, [illegible]
Knee Kick: →, ○
Twin Lancer: ↘, □, △
Hades Hammer Uppercut: ↘, △, □
Hades Hamer Sweep: ↘, △, △
Tsunami Kick: ↘, ○, ○
Coupse Thrust: ↓, □
Broken Plate: ↓, X
Double Lift Kick: ↓, X+○
Bloody Knife: ←, □
Parting Wave: ←, □, segure ↘
Back Fist to Side High Kick: ←, △, X
[illegible] Scraper: ←, △, ○, △, □, △
Demon Steel Pedal: ←, ○
Infinite Power: ←, □+△
Lightning Uppercut: ←, □+○
Light Screw Uppercut: segure ←, □+○
Roundhouse to Triple Spin Kick: ↗, ○, ○, ○, ○
High Pounce: segure ↗, △+○
Demon's Paw: →, segure →, △
Demon Cyclone: →, segure →, X, □, X
Hell Spiral: →, segure →, X, □, ○
Laser Cannon: ←, →, △, □, △
Laser Scraper: ←, →, △, □, ↘, △
Rising Uppercut: → , ↓, segure ↘, △
Dragon Uppercut: → , ↓, segure ↘, □
Heaven's Doou: → , ↓, segure ↘, □, segure ↗
Dragon Uppercut to Middle Kick: → , ↓, segure ↘, □, X
Dragon Uppercut [illegible] Spinning Low Kick: →, ↓, segure ↘, □, ○
Spinning Demon: → , ↓, segure ↘, ○, ○
Demon's Tail: →, ↓, segure ↘, X
Demon's Hoof: →, ↓, ↘, X
Leaping Side Kick: →, →, →, X
Twin Pistons: □, △
Uppercut: △
Tsunami Kick: ○, ○
Decapitating Swoud: △
Hellfire Incineratou: ↘, □+△
10 Hit Combo 1: X, △, ○, X, □+○, △, △, □, △
10 Hit Combo 2: X, △, ○, X, □+○, △, □
10 Hit Combo 3: ←, △, ○, ○, ○, ○, △, □+○, △, □
10 Hit Combo 4: ←, △, ○, ○, ○, ○, △, □+○, △, ↓, X+○
10 Hit Combo 5: →, →, △, □, △, △, X, ○, ○, □, △, □
10 Hit Combo 6: →, →, △, □, △, △, X, ○, ○, X, △, □
10 Hit Combo 7: →, →, △, □, ○, ○, △, ○, X, △, □
Double High Sweep: aproxime, □+X ou →, □+X
Over the Shoulder Reverse: aproxime, △+○ ou →, △+○
Shoulder Flip: pela esquerda, □+X ou △+○
Over the Limit: pela direita, □+X ou △+○
Chicken Butcher: pelas costas, □+X ou △+○
Stonehead: aproxime, →, segure →, □+△
Complicated Wire: aproxime, ↓, ↙, segure ←, □+X
Wrist Chuck Slam: aproxime, segure ↘, △+X
Ultimate Tackle: ↓, □+△
Attack Reversal: ←, □+X ou ←, △+○

GANRYU

Open Palm Combo: □, △, □, △, □, △, □, △
Splits Stomp: ○, ○
Left High Kick [illegible] Splits Stomp: X, ○, ○
Sumo Stampede: X, ○, X, ○
Double Hammer: □+△, □+△
Double Hammer Sumo Charge: □+△, ←, □+△
Double Hammer Sumo Smack: □+△, ←, □+△, △
Sit: X+○
Sit Thrust: X+○, □
Sit Sweep: X+○, △
Splits: X+○, ↓
Shiranui: →
Unryu: ↓ ou ↑
Ducking Palm: →, △
Neko Damashi: →, pressione rapidamente △, □
Stomp Kick: →, X
Sumo Rush: →, □+△
Freight Train Combo: ↘, □, ○, □
Thrusting Uppercut: ↘, △
Thunder Clap: ↘, △, □, △, □, △, □, △, □, △
Kick [illegible] Pull: ↘, X
Freight Train: ↘, ○, □
Ganryu Combo: ↘, □+△, □
Thunder Palm: ↘, △+X
Rock Cleaving Palm: ↓, □
Kabuki Palm: ↓, △, △, △
Stomp: ↓, ○
Pedal Press: ↓, □+△
Sumo Sweep: ↙, △
Sumo Tackle: ↙, □+△
Tackle Fake Upper: ↙, □+△, △
Sumo Charge to Splits: ↙, □+△, ↓
Sumo Hammer: ←, □, □, □
[illegible] Upper: ←, △
Headbutt: ←, □+△
Jamming Palm: ↗, □
Flying Press: ↗, □+△
Sumo Squash: ↗, X+○
Double Step in Palm: →, →, □+△
Sekitoui Kick: →, →, X+○
Sumo Pop: ←, ↙, ↓, segure ↘, □
Strong Open Palm: ←, ↙, ↓, segure ↘, △
Thrusting Uppercut: △
Rising Double Hammer: □+△, □+△
Hammer Rush High: □, □, □, △, □
Hammer Rush Mid: □, □, □, △, ↘, □
Hammer Rush Low: □, □, □, △, ↓, □
Triple Uppercut: ↘, □, △, □
Triple Uppercut Alternate: ↘, △, □, △
Rising Double Palm: □+△
Falling Hammer: □
Falling Statue: □+△
Spring Hammer Punch: □+△
10 Hit Combo: □, □, □, □, △, △, X, ○, ○, □+△
Grab: →, segure →, △

ENQUANTO [illegible]
Harima Nage: □
Soto Muso: △
Soto Tasukizoui: X
Shumokuzoui: ○
Gokuraku Utchari: □+△
Tsuri Otoshi: X+○

Body Slam: aproxime, □+X ou →, □+X
Sumo Scoop: aproxime, △+○ ou →, △+○ (
Upper Stream Throw: pela esquerda, □+X ou △+○
Crotch Throw: pela direita, □+X ou △+○
Reverse Choke Slam: pelas costas, □+X ou △+○
Okurigake: pelas costas, →, □+X ou →, △+○
Pedal Press: pelas costas, ↓, □+△

Tsuri Dashi: →, →, □+○
Choke Slam: aproxime, →, →, △+X
Twin Wall: ←, □+X ou ←, △+○

WANG CHIREI

G-Clef Cannon: □, □, □
Jab to Right High Kick: □, ○
Spin Behind: △ , ←
Right Straight to Left High Kick: △, X
Triple Spin Razou: ○, ○, □
Triple Spin Kicks: ○, ○, ○
Triple Spin Low: ○, ○, ↓, ○
Mountain Splitter: □+△
Power Punch: →, △

Rising Heaven Kick: →, ○
Energy Blast: →, □+△
Heavy Uppercut: →, □+○
Pearly Gates: ↘, □, □
Slow Power Punch: ↘, △
Slow Power Punch Combo: ↘, △, □
Snap Kick: ↘, X
Medium Power Punch: ↘, □+△
Furious Tiger: ↘, △, □+△
Giant Slayer: ↓, X, ○
Sweep to Razou's Edge: ↓, ○, □
Sweep to High Kick: ↓, ○, ○
Sweep to Low Kick: ↓, ○, ↓, ○
Rising Tide: ↓, □+△
Crumbling Tower: ↓, X+○
False Lift: ↙, △
Spinning Low Kick: ↙, X
Tiger Mountain: ↙, ○, △
Cobra Fang: ↙, □+△
Jagged Edge: ←, △, □
Evading Kick: ←, ○
Pinwheel Punch: ←, □+△
Dancing Monkey Kick: ↗, ○
Foot Stomp: ↗, X+○
Crouching Cobra: →, segure →, △
Swivel Kick: →, segure →, ○
Dragon Power Punch: ←, segure ←, □+△
Heavy Power Punch: ↓, ↘, →, △
Leaping Side Kick: →, →, →, X
Gravity Punch: △, △, △
Skyscraper Kick: ○
Sweeping Cartwheel: ↘, ○, X
Parting Sweep: ○
House Tamer: □+△
10 Hit Combo 1: △, □, □, ○, ○, □, □, X, ○, △
10 Hit Combo 2: △, □, □, ○, ○, □, △, □, ○, △
Headlock Toss: aproxime, □+X ou →, □+X
Body Slam: aproxime, △+○ ou →, △+○
Crushing the Dragon: pela esquerda, □+X ou △+○
Golden Mountain: pela direita, □+X ou △+○
Reverse Neck Throw: pelas costas, □+X ou △+○
Neutralizer: ←, □
Swallow's Tail: □
Massive Dragon: △
Circling Dragon: [redacted]
[redacted] **Flood:** ○
Attack Reversal: ←, □+X ou ←, △+○
Waning Moon: aproxime, ↘, ↘, △+○
Dragon Thrust: aproxime, ↘, □+X+○

BRUCE IRVIN

Left Right Combo: □, △
Bruce Rush: □, △, □, △
Nouthern Lights Combo: □, △, X
One Two Mid Kick: □, △, ○
One Two High Kick: □, △, →, ○
One Two Low High Kick: □, △, ↓, ○, X
Southern Cross Combo: □, ○, [redacted]
Nouthern Lights: △, X
Right Straight to Mid Kick: △, ○
Right Straight to High Kick: △, →, ○
Right Straight to Low High Kick: △, ↓, ○, X
Vulcan Combo: X, △, □, △
Bruce Special: X, △, □, ○
Shut Out Kick: X, [redacted]
Cobra Swoud: ○, →
Sledgehammer: □+△
Triple Elbow Rush: →, □, △, □
Bulldog Bite: →, X
Triple Kick Rush: →, ○, X, ○
Side Step Elbow: →, □+△
Double Elbow: ↘, □, △
Ti Sok Ran: ↘, △
Leg Slice Tounado Upper: ↘, X, □
Trident Middle: ↘, ○
Gatling Kicks: ↘, X+○, X, X, X, X
Rabid Bulldog: ↓, X, ○
Trident Low: ↓, ○
Swaying Rabid Bulldog: ↙, X, ○
Sway High Kick: ↙, ○
[redacted] **Hand Blow:** ←, □
Stomping Kick: ←, [redacted]
Stomp Straight Feint: ←, X, △
Stomping Knee Feint: ←, X, ○
Triple Knee Combo: ←, ○, X, ○
Double Knee to Low Kick: ←, ○, X, ↓, ○
Killing Blow: segure ←, △+X
Jumping Elbow: ↗, □
Jumping Knee: ↗, X
Rolling Cutter: →, segure →, □
Cross Straight: →, segure →, △
Slash Kick: →, segure →, X
Leg Bazooka: →, segure →, ○
Bull Tounado: ←, segure ←, ○
Knee Launcher: ←, →, ○
Backflip: ←, ←, X+○
Leg Bazooka Feint: ←, ←, X+○, ○
Impact Elbow: →, ↓, segure ↘, △
Ducking Left Low Kick: →, ↓, segure ↘, X
Ducking [redacted] **Launcher:** →, ↓, segure ↘, ↗, X+○
Sniper Slash: →, →, →, X
Double Tomahawk: △, □
Tounado Upper: ↘, ↓, segure ↘, □
Amputation Low Kick: ↘, ↓, segure ↘, ○
Drop Elbow: □
Cyclone Kick: X
Right Mid Left Hook: ○, □
Double Mid Kick: ○, ○
10 Hit Combo 1: □, □, △, □, ○, X, ○, X, △, □
10 Hit Combo 2: □, □, △, □, ○, X, ○, X, ○, X
Face Crushing Knee: □+X [redacted] → □+X
Front Knee Kick: △+○ ou →, △+○
Head Break Throw: pela esquerda, □+X ou △+○
Face Break Throw: pela direita, □+X ou △+○
Reverse Neck Throw: pelas costas, □+X ou △+○
Clinch: →, ↓, segure ↘, △+X
Charanbo: X+○, X+○
Charanbo Rush: ○, X, ○, □+△+X
Right Knee Kick: →, ↓, segure ↘, □+○
Neck Throw: □+△, □+△, □+△
Left Side Knee: X, □+△+X [redacted] ○ □+△+X
Right Side Knee Kick: □, X, □+△+○
Flying Knee Kick: △, ○, □, □+△+X

KUMA/PANDA

Bear Hammer: □, □, □
Jab Elbow Smash: △, □, △
Triple Hammer: □+△, □+△, □+△
Hunting: X+○
Double Bear Claw: □, △
Bear Claw: △
Bear Fling: □+△
Bear Tackle: X+○
Frolicking Bear: ↓, □+△
Hunting Hip Smash: ←, X+○
Roll Over: X ou ○
Play Dead: ↓, X+○
Stand: ↑
Fouward Roll: →, →
Bear Shove: □
Bear Backhand: △
Bear Slide: X
Bear Rolling Kick: ○
Giant Roll: □+△
Hunting: X+○
G-Clef Cannon: →, □, □, □
Double Claw: →, □+△
Rushing Uppercut L: segure ↘, □, △, □, △
Rushing Uppercut R: segure ↘, △, □, △, □
Bear Headbutt: ↘, □+△
Sit: ↓, X+○
Trout Sweep: □
Trout Smash: △
Bear Lariat: ↙, △
[redacted] **Pump in Pedal:** ↙, X
Bear Stamp: ←, □
Deadly Claw: ←, □+△
Bear Flail Kick: ←, X+○
Big Bear Attack: ↗, □+△
Pancake Press: ↗, X+○
Bear Double Hop Kick Combo: ↗, X, ○, □+△
Demon Uppercut: →, segure →, △
Fatal Wind: ←, segure ←, △+X+○
Salmon Hunter: ←, →, △+X
Grizzly Claw: ←, ↙, ↓, segure ↘, △
Rolling Bear: ←, □+△, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗
Killing Uppercut: □
Killing Uppercut Grizzly Claw: □, △
Double Hammer: □+△, □+△
Hammer Rush: ↙, High: □, □, □, △, segure →, □
Hammer Rush: ↙, **Mid:** □, □, □, △, segure ↘, □
Hammer Rush: ↙, Low: □, □, □, △, segure ↓, □
Hammer Rush: ↓ High: segure ↘, □, △, segure →, □
Hammer Rush: ↓ Mid: segure ↘, □, △, segure ↘, □
Hammer Rush: ↓ Low: segure ↘, □, △, segure ↓, □
Hammer Rush: [redacted] High: segure ↘, △ segure →, □
Hammer Rush: ↘ Mid: segure ↘, △ segure ↘, □
Hammer Rush: ↘ Low: segure ↘, △ segure ↓, □
Triple Uppercut Right: segure ↘, △, □, △
Windmill Punch: ↘, □, △, □, □
Bear Butterfly: □+△
Bear Backstroke: □+△
Get Up Punch: ↓, □+△
Dance With Me: ↓, ○
You're Welcome: □+X+○
10 Hit Combo 1: ↘, △, □, □+△, X, □+△, □+△, □+△, □, △, □+△
10 [redacted] **Combo 2:** ↘, △, □, □+△, X, □+△, X+○, □+△, △, X, □
Bear's Bite: aproxime, □+X ou →, □+X
Bear Hug: aproxime, △+○ ou →, △+○
Bear Slam: pela esquerda, □+X [redacted] △+○
Choke Slam: pela direita, □+X ou △+○
Swing Swung: pelas costas, □+X [redacted] △-○
Headbutt: aproxime, →, segure →, □+○
Rock 'n Roll Circus: aproxime, →, ↘, ↓, ↙, ←, segure →, □+△
Bear Toss: →, □+△

CRAIG MARDUK

Left Right Combo: □, △
Left Right to Cut Check: □, △, X, □+△
Left Right to Ready Position: □, △, X+○
Left Right to Power [redacted] **Combo:** □, △, →, □
[redacted] **Body Combo:** □, ↓, △
Quick Elbow Combo: △, □
Catapult Tackle Combo: △, ↓, □+△
Shove: □+△
Ready Position: X+○
Counered Beast: ↙, X+○
Power Straight: →, △
Double Leg Take Down: □+△
Side Shift: ↓ ou ↑
Double Hook Combo: →, △, □
Hook Smash Combo: →, △, ↓, □
Knee Lift: →, X
Stampede: →, ○
Double Thruster: →, □+△
Shoulder Bash: →, X+○
Air Lift Uppercut: ↘, □
Body Blow: ↘, △
Gut Kick: ↘, X
Raging Beast Headbutt: ↘, X, □, △, X, □+△
Raging Beast Ready Position: ↘, X, □, △, X+○
Raging [redacted] **Sting:** ↘, X, □, △, →, □
Raging Beast Body Blow: ↘, X, □, ↓, △
Gut Kick Combo: ↘, X, □+△
Gouilla Rush: ↘, X, ↘, □ △
Meal Check: ↘, ○
Cannonball: ↘, □+△
Dunk Elbow: ↓, □
Alligatou Combo: ↓, △, ○
Low Kick: ↓, X
Knee Slicer: ↓, ○
Battering Ram: ↓, □+△
[redacted] **Tomahawk:** ↙, △
Crab Leg: ↙, ○
Annihilatou Hammer: ↙, □+△
Fist Hammer: ←, □
Spinning Backfist: ←, △
Heel Bazooka: ←, ○
Death Bringer: ←, △+X
Jumping Mid [redacted] ↗, ○
Mongolian Chop: ↗, □+△
Foot Stomp: ←, X+○
Ballista Fist: →, segure →, □, △
Elbow Rush: →, segure →, △
Bicycle Kick: →, →, →, [redacted]
Hell Stab: □
Tounado Chop: △
Power Punt: X
Stun Knee: ○
Quick Uppercut: □+△
Bull-charge: □+△
Shin Breaker: segure ↘, ○
Spinning Hammer: △
Wake Up Hammer: △
[redacted] **Up Sweep:** ↓, △
[redacted] **Kick:** ↙, ○
10 Hit Combo 1: △, □, X, □, △, □, ○, X, □, ○
10 Hit Combo 2: △, □, X, □, △, □, △, △, X, △
Steam Roller: □+X ou →, □+X
Knee Breaker: △+○ ou →, △+○
Reverse Body Lift: pela esquerda, □+X ou △+○
Toy Airplane: pela direita, □+X ou △+○
Backdrop: pelas costas, □+X ou →, □+X
Arm [redacted] **Flip:** pelas costas, △+○ ou →, △+○
Power [redacted] aproxime, ↓, □+X
Ultimate Knee: aproxime, ↓, △+○
Trap: ←, □+△
Trap: ←, X+○
Around the Would: aproxime, →, segure →, □+△
Back Breaker: aproxime, ↓, ↙, ←, □+△
Suplex Bomb: aproxime, →, ←, ↙, ↓, ↘, segure →, □
Nouthern Lights Suplex: aproxime, ↓, ↘, →, □
Power Slam: aproxime, ↓, ↘, →, △
Body Slam: △+○
Left Melon Masher: □
Neck Lock: □+X
Right Melon Masher: △
Knee Bar: △+○
Mount Mongolian Chop: □+△
Skull Crusher: X+○
Hercules' Hammer: ↙, □+X ou ↙, △+○
Mount Position: ↙, □+X ou ↙, △+○

Golpe Final Tekken 5

Rib Buster: ↙, □+X ou ↙, △+○
Gatou Slam: aproxime, □+X ou →, □+X
Coukscrew: aproxime, △+○ ou →, △+○
Mid-Air Suplex: aproxime, →, segure →, □+△

MARSHALL LAW

Machine [illegible] Arrow: □, □, □, □, □
Left Right Combo: □, △
Left Right to Knee: □, △, X
Left Right [illegible] Somersault Feint: □, △, ↗, X, ○
Rage Dragon Combo: △, △, □, △
High Kick to Somersault: X, ○
Double Dragon's Breath: X, X, ○
Triple Dragon's Breath: X, X, X, ○
Feint to Middle [illegible]ick: X, →, X
Shaolin Spin Kicks: ○, X, ○
Crescent Kick Combo: ○, ↑, X
Backflip: X+○
Backflipper: X+○ X ou segure ↑, ○, X
Poison Arrow: →, pressione rapidamente △, □
Rave War Combo: segure →, △, △, △
Blazing Fist Combo: segure →, △, △, □+△
Dragon Hammer: →, □+△
Mid Kick: ↘, X
Step [illegible] Combo: segure ↘, X, X, X
Mid Kick to Somersault Kick: segure ↘, X, X, ○
Right Middle Kick to Somersault Kick: ↘, ○, X
Low Backhand to High Kick: ↓, □, X
Body Blow [illegible] Somersault: ↓, △, X
Dragon Low Kick: ↓, X
Dragon's Breath: ↓, X, X, ○
Low Kick to Somersault: ↓, ○, X
Dragon Charge: ↓, ⊔+△

[illegible] O [illegible]
Dragon Knuckle: □
Dragon Knuckle Combo: □, →, □
Dragon Roar: →, ⊔
Dragon Executioner: △, △, □, △
Dragon Claw: pressione rapidamente △, □
Dragon Cannon: X
Dragon Junkyard Kick: ○, X
Dragon's Flight: X+○ (esquerda0)

Frogman: ↓, X+○
Elbow Spring Kick: ↙, △, ○
Shin Crusher: ↙, X
Dragon's Tail: ↙, ○
Dragon's Tail [illegible] Somersault Kick: ↙, ○, ○
Charge Power Punch: ↙, □+△
Dragon Stoum: ←, □, △, □
Junkyard Kick: ←, △, X, ○
Dragon [illegible] Combo: ←, △, X, ↓, ○
Dragon Spin Kick: ←, [illegible]
Fake Step: ←, □+△

[illegible] DE REALIZAR O FAKE STEP
Tricky Trap: □
Tricky [illegible]st: △
Tricky [illegible] Kick: [illegible]
Tricky Low Kick: ○

[illegible] [illegible] FAKE STEP
Dragon Knuckle: □
Dragon Knuckle Combo: □, →, □
Dragon Roar: →, □
Fake Step Uppercut: △
Dragon Cannon: X
Dragon Junkyard [illegible]k: ○, X
Dragon's Flight: X+○

Somersault Kick: segure ↗, ○
Somersault: segure ↗, X
Somersault Fake: segure ↗, X, ○
Blackout: ↗, □
Blackout Muggin': ↗, □, X
Jumping Kick to Somersault: ↗, X, ○
Dragon Strike Combo: →, segure →, △, □, [illegible]
Dragon Cannon: →, segure →, [illegible]
Banana Peel: →, segure →, ○
Fury Fist Rush: ↓, ↘, →, □, △, □, △
Running [illegible] Kick: →, →, →, X
Dragon Uppercut: △
Side Kick: [illegible]
Front Kick Somersault Variation: ○, X
Double Impact: X, ○
Low Kick to Somersault: ○, X
Catapult Kick: segure ↗, ○
Rainbow Kick: segure ↗, X+○
Slide Kick: ↘, ↓, segure ↘, X
Double Dragon: X+○
Dragon Judgment: △, □, △, □
Dragon Back Blow: □
Blind Elbow Combo: △, △
Jumping Kick [illegible] Somersault: ↗, X, ○
Reverse Low: ↓, ○
10 [illegible] Combo 1: ↘, □, △, △, □, X, X, X, ○, X, ○
10 Hit Combo 2: ↘, □, △, △, □, X, X, ↓, X, ○, ○, ○
10 Hit Combo 3: ↘, □, △, △, □, X, X, ↓, X X, ○, ○
10 Hit Combo 4: ↘, □, X, △, △, X, X, X, ○, X, ○
10 [illegible] Combo 5: ↘, □, X, △, △, X, X, ↓, X ○, ○, ○
10 Hit Combo 6: ↘, □, X, △, △, X, X, ↓, X X, ○, ○
Dragon's Fire: aproxime, □+X ou →, □+X
Hopping Frog: aproxime, △+○ ou →, △+○
Headlock Kick: pela esquerda, □+X ou △+○
Ball Breaker: pela direita, □+X ou △+○
Dragon Bites: pelas costas, □+X ou △+○
Headlock Punch: aproxime, segure ↘, □+△
Headlock Drop: aproxime, segure ↘, □+△, □, △, □+△
Knee Lift: aproxime, →, segure →, X+○
Run Up to Drop: aproxime, segure →, △+X
Dragon's Fire: □+X

HWOARANG

Migraine: □, □
Double Jab Low Kick: □, □, X
Home Surgery: □, □, X, X
One Two Punch: □, △
Left Right to Left Flamingo: □, △, X
Left Right to Right Flamingo: □, △, ○
Rejectou: □, △, →, X
Rejection: □, △, →, ○
Right Jab to Left Flamingo: △, X
Right Jab to Right Flamingo: △, ○
Right [illegible] Side Kick: △, →, X
Right Jab [illegible] Spinning Back Kick: △, →, ○
Machine Gun Kicks: X, X, X, X
Left Kicks to Right Hook Kick: X, X, ○
Left Kicks to Right Middle Kick: X, X, ○, ○
Machine Gun Kicks to Left Flamingo: X, X, X, segure →
Left Kick Combo [illegible] Right Hook Kick: X, X, X, ○
Total Outrage: X, X, X, ○, ○
Left Kick Combo Low: X, X, ↓, X
Left Kick Combo Low to Right Hook: X, X, ↓, X, ○
Menace to Society: X, X, ↓, X, ○, ○
Flying Eagle: pressione rapidamente X, ○
Hot Feet: ○, ○, ○, ○
Right Kicks to Left Stance: ○, ○
Hard Rocker: ○, segure →, ○
Right Kick Combo to Right Flamingo: ○, ○, ○
Right Kicks Combo to Left Stance: ○, ○, segure ←, ○
[illegible] Bomb: ○, ○, segure →, ○
Blizzard Kicks: ○, ○, ○, X
[illegible] Boy: ○, segure →, X
Axe Murderer: ○, [illegible]
Disrespect: □+△
Motion Switch: X+○
Rusty Knife: →, △
Middle Back Blow to Left Stance: segure →, △
Left Flamingo Feint: segure →, X
Cheap [illegible] Snap Kick: →, pressione rapidamente X, X
Right Flamingo Feint: →, ○
Doggie Lift: →, ○
Right Hook Kick to Left Stance: →, ○, ←
Grand Theft: →, ○, ○
Push Hands: →, □+△
Blasting Kick Combo: ↘, X, X
Public Enemy: ↘, X, ○
Body Blow: ↘, □+△
Overhead Kick: ↘, X+○
Smash Low Right: ↓, X, ○
Firecracker: ↓, ○, ○
Low Kick: ↓, X+○
Sweep Kick: ↙, X
Ankle Biter: ↙, ○
Ankle Biter [illegible] Right Flamingo: ↙, ○, →
Ankle Biter to Crescent Kick: ↙, ○, ○
Dynamite Heel: ↙, X+○
[illegible] Cut: ←, △
Left Plasma Blade: ←, X
Nose Bleeder: ←, ○
Fade-Away Kick: ↖, ○
Jump [illegible]: ↑, X
Scoupion Side Kick [illegible] Right Flamingo: ↑, ○
Bloody Guillotine: ↑, X+○
[illegible] Stinger: ↗, △
Hunting Hawk: ↗, X, ○, X
Circular Saw: ↗, X+○
Air [illegible]: ↗, ○, ○, ○
Air Raid [illegible] Right Flamingo 1: ↗, ○, segure →
Air Raid to Right Flamingo 2: ↗, ○, ○, segure →
Air Raid to Right Flamingo 3: ↗, ○, ○, ○, segure →
Spinning Axe Kick [illegible] Right Stance: →, segure →, [illegible]
Toupedo Kick: →, segure →, ○
[illegible] Thrust: ←, segure ←, ○, [illegible]
Triple Spin Kick: ←, segure ←, ○, ○, ○
Sky Rocket: →, ↓, segure ↘, ○
Spinning Scythe to Axe Kick: →, ↓, segure ↘, X+○, [illegible]
Killing Blade: →, →, →, X
Iron Heel: X
Tsunami Kick: ○, ○
Eruption to Left Flamingo: X, X
Eruption to Left Stance: X, X, ←
Spinning Trip Kick: ○
Plasma [illegible] ○
Disrespect: □+△
Motion Switch: X+○
Migraine: □, □
Big Fists: △, □, □
Chainsaw Kick Combo: △, ○, X
Right Reverse Kick Combo: △, ○, ○
Right PK Combo: △, X
Right [illegible] Spin Kick: △, ←, ○
Volcannon to Right Flamingo: X, ○
Volcannon to Right Stance: X, segure →, ○
Backlash: pressione rapidamente X, ○
Rolling Right [illegible] [illegible] Right Flamingo: pressione rapidamente X, ○
Chainsaw Kick: ○, [illegible]
Right Reverse Kick: ○, ○
Right Flamingo Feint: →, ○
Grand Theft: →, pressione rapidamente ○, ○
Cheap Shot: →, X
Cheap Shot to Disrespect: →, X, segure ←
Cheap Shot Low Spin: →, X, ○
Right Sidekick: ↘, ○
Teaser: ↙, X, X
Nose Bleeder: ←, X
Misdemeanou: ←, ○
Hunting Heel: →, segure →, [illegible]
Screw Kick: →, segure →, ○, X
Plasma Blade: X
Spinning Scythe to Axe Heel: ○, X
Flamingo Switch: X+○
Trick Jab: □
Right Backhand: △
Flamingo Sidekick [illegible] X, ○
Rocket Launcher: X, X, X
Rocket Launcher to Left Flamingo: X, X, segure →
Flamingo Kick Combo to Right Hook Kick: X, X, ○
Cannon Kicks: X, X, ○, ○
Step Kick: ○
Power Blast: □+○
Left Viper Combo: →, [illegible]
Snap Kick: ↘, X
Cutter Left: ↙, X
Flamingo Low to Right Hook Kick: ↙, X, ○
Cutter Right: ↙, ○
Snap Spin Kick: ←, [illegible]
Right Heel Lance: ←, ○
Flamingo Hunting Hawk: ↗, X, ○, X
Step-in: →
Back Dash: ←
Sidestep: ↓ ou ↑
10 [illegible] Combo: △, △, X, ○, X, ○, ○, ○, ○, X
Right Flamingo (segure →, ○)
Flamingo Switch: X+○
Left Punch: □
Right Punch: △
Big Fists: △, □, □
Right PK Combo: △, X
Chainsaw Kick Combo: △, ○, X
Right Reverse Kick Combo: △, ○, ○
Right Jab Spin Kick: △, ←, ○
Step [illegible] X
Right Kick: ○
Right Viper Combo: →, ○
Snap Kick: ↘, ○
Left Heel Lance: ←, [illegible]
Snap Spin Kick: ←, ○
Cutter Left: ↙, X
Cutter Right: ↙, ○

Step-in: →
Back Dash: ←
Sidestep: ↓ ou ↑
10 Hit Combo: □, △, **X**, ○, **X**, ○, ○, ○, ○, **X**
Pickpocket: aproxime, □+**X** ou →, □+**X**
Falcon Dice Kick: aproxime, △+○ ou →, △+○
Bring It On: pela esquerda, □+**X** ou △+○
Dead-End: pela direita, □+**X** ou △+○
Slaughterhouse: pelas costas, □+**X** ou △+○
Human Cannonball: aproxime, →, △+**X**
Roll and Choke: aproxime, →, segure →, △
Leg Hook Throw: aproxime, ↓, segure ↙, □+**X**
Doou Mat: aproxime, ↓, ↙, segure ←, **X**
Jackknife: aproxime, □+**X** ou △+○
Overhead Kick: aproxime, ↘, **X**+○

KING

Palm Attack: □, △
Palm [illegible] Head Jammer: □, △, △+○
Palm to Jumping Power Bomb: □, △, ↓, △+○
Palm [illegible] Uppercut: □, △, □
Palm Upper to Suplex: □, △, □, △+○
Palm Upper to Jumping Power Bomb: □, △, □, ↓, △+○
Jab Uppercut: △, □
Head Spinner: □+△, □
Jaguar Step: **X**+○
Jaguar Step [illegible] Elbow: **X**+○, △
Jaguar Step [illegible] High Kick: **X**+○, ○
Jaguar Step to Mid Kick: **X**+○, ↘, ○
Moonsault Body Press: □+○
Rolling Elbow Rush: →, △, △, △
Front Kick: →, **X**
Front Kick to DDT: →, **X**, □+△
Rolling Sobat: →, ○
Shadow Lariat: →, □+△
Jaguar Lariat: →, □+△ (segure)
Body Check: →, □+○
Shoulder Tackle: →, △+**X**
Elbow Sting: ↘, □, △
Smashing Hook: ↘, △
Lasso Kick: ↘, **X**, ○
Low Kick: ↘, ○
Frankensteiner: ↘, **X**+○
Jab Uppercut: ↓, □, △
Coupouate Elbow: ↓, □+△
Stagger Kick: ↓, **X**+○, ○, ○
Stagger Kicks: ↓, **X**+○, ○, ○, ○, ○
Stagger Kick Spinning Uppercut: ↓,**X**+○, △
Crouching Low Kick: ↙, [illegible]
Low Drop Kick: ↙, ○
Quick Hook: ←, □
Sidewinder: ←, △
Straight Arrow: ←, △ (segure △)
Straight Arrow to V Driver: ←, △ (segure △), ↓ △+○
Toll Kick: ←, [illegible]
Disgraceful Kick: ←, ○
[illegible] Parting Chop: ↖, □
Falling Heel Kick: ↗, **X**
Capital Punishment: ↗, □+△
Burning Knuckle: ↗, □+△ (segure □+△)
Neck Cutter Kick: ↗, **X**+○
High Elbow Drop: ↗, △+○
Jaguar Straight: →, segure →, □
Rolling Elbow: →, segure →, △
Clothesline Combo: →, segure →, △, □
Konvict Kick: →, segure →, ○
Konvict [illegible] to DDT: →, segure →, ○
Flying Cross Chop: →, segure →, □+△
Exploder: →, segure →, **X**+○
Diving Body Press: →, segure →, △+**X**
Stomach Smash: →, →, △
Lay [illegible]: →, →, □+△
Jumping Knee: →, ↓, segure ↘, ○
[illegible] Bomb: →, ↓, segure ↘, □+△
Running Exploder: →, →, →, **X**+○
Crouching Uppercut: △
Snap Uppercut: □+△
Body Blow: segure ↘, △
Leg Breaker: ↘, □
Jaguar Thrust: △
Deadly Boomerang: **X**+○
Atomic Blaster: □+△
[illegible] Kick: **X**
Blind Kick to Neck Breaker: □+△
10 Hit Combo 1: □, △, □, □, △, ○, ○, ○, □, **X**
10 Hit Combo 2: □, △, □, □, △, ○, ○, ○, □, □
10 Hit Combo 3: □, △, □, □, **X**, **X**, ○, ○, □, **X**
10 Hit Combo 4: □, △, □, □, **X**, **X**, ○, ○, □, □
10 Hit Combo 5: □, △, □, □, **X**, **X**, ○, **X**, □, □+△
Winding Nut: aproxime, □+**X** ou →, □+**X**
Suplex: aproxime, △+○ ou →, △+○
Argentina Backbreaker: pela esquerda, □+**X** ou △+○
[illegible] Crusher: pela direita, □+**X** ou △+○
Half Boston Crab: pelas costas, □+**X** ou →, □+**X**
Cobra Twist: pelas costas, △+○ ou →, △+○
Stretch Buster: pelas costas, ←, segure →, □+△
Jumping Power Bomb: aproxime, ↓, □+**X**
V Driver: aproxime, ↓, △+○
Arm Whip: segure ←, □+**X**
Double Heel Hold: segure ←, △+○
Leg Screw: segure ←, △+○
Ultimate Tackle: □+△
Ultimate Punch: △, □, △, □, △
Cross Arm Lock: □+△
Arm Twist: □+△
Leg Cross Hold: **X**+○
Stretch Combo: □+△
Figure Four: aproxime, segure ↙, □+△
Knee Bash: aproxime, segure ↘, △+**X**
Muscle Buster: aproxime, ↓, ↙, segure ←, □+△
Clothesline Press: aproxime, segure ↓, ↙, ↓, segure ↙, □+△
Tombstone Piledriver: aproxime, ↙, segure →, △
Giant Swing: aproxime, →, ←, ↙, ↓, ↘, segure →, □
Tomahawk: →, →, →, △+○
Shoulder Cracker: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Swing Away: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Head Bomber: segure ↙, □+**X**
Figure Four Leg Lock: segure ↙, △+○
Turn Over: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Wing Tearer: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Half Crab: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Camel Clutch: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Bow [illegible] Arrow Stretch: ↙, □+**X** ou ↙, △+○
Throw Away: segure ←, □+△
Throw Away Feint: segure ←, □+△, □+**X**
Throw Away Knockdown: segure ←, □+△, △+○
Throw and Destroy: segure ←, □+△, **X**+○
Turn Around: segure ←, □+△, □+△
[illegible] Driver: aproxime, ↓, ↘, segure →, □
Double Arm Face Buster: □+△, □+△
Boston Crab: □+△, **X**, ○, □+△
Stomach Smash: →, →, △
Hi-Jack Backbreaker: □+△
Jaguar Driver: □+△, ↑, ↓, **X**+○
[illegible] Leg Cross Hold: aproxime, ⊓+**X** ou →, □+**X**
[illegible] Leg Screw: aproxime, △+○ ou →, △+○
Running Jaguar Bomb: aproxime, →, ←, ↙, ↓, ↘, →, □
Running Jaguar Bomb: aproxime, →, →, →, △+○
Double Heel Hold: aproxime, ↓, □+**X** ou ↓, △+○
Flapjack: □+△, □+△
Giant Swing: △, □, **X**, ○
Standing Heel Hold: aproxime, →, ↓, segure ↘, △+**X**
Indian Death Lock: □+△, □, **X**, □+△
King's Bridge: □, **X**, ○, □+△, **X**+○
S.T.F.: □, △, **X**, □+△
Scoupion Death Lock: □+△, **X**, □, □+**X**
Arm Breaker: aproxime, →, ↓, segure ↘, □+○
Triple Arm Breaker: □+△, □+△
Head Jammer: □+△, ○, △+○
Struggle Combo: ○, **X**, ○, **X**+○, □+△
Chicken Wing Face Lock: △, □, □+△+**X**
Dragon Sleeper: △, □, **X**, □+△+○, □+△+○
Rolling Death Cradle: □+**X**, **X**+○, △+○, □+△, □+△+**X**
Reverse Arm Slam: aproxime, →, segure ↘, □+**X** ou △+○
Backdrop: △, □, □+△
German Suplex: **X**+○, □+△
Power Bomb: □, △, **X**+○
Giant Swing: △, □, **X**, ○
Muscle Buster: **X**, □, △, **X**+○, □+△+**X**+○
Reverse Special Stretch Bomb: aproxime, →, segure ↘, □+△
Reverse Special Stretch Bomb: aproxime, ↘, segure ↘, △+○
Cannonball Buster: △, △, □+△
Manhattan Drop: **X**+○, □+△, □+△+○
Victouy Bomb: ⊔, △, **X**+○, □+△
Giant Swing: △, □, **X**, ○
Muscle Buster: **X**, □, △, **X**+○, □+△+**X**+○
Cannonball Buster: △+○
Mexican Magma Drive: ↙
Cobra Clutch: aproxime, **X**+○, □+○ ou **X**+○, △+**X**
Flinging Half Nelson: △+○, □+△, □+△
Sleeper: **X**+○, **X**+○, □+△
Triple Trouble: □, □, □+△
Human Necktie: **X**, ○, □+△, **X**+○
Cobra Clutch: aproxime, **X**+○, □+○ ou **X**+○, △+**X**
Cobra Twist: □, ○, △, **X**
Reverse DDT: △, □, □+**X** ou △, □, △+○
R.S.S.B.: □+△, □, △, □+△+**X** ou □+△, □, △, □+△+○
Samurai Rock: △, **X**, □, □+△
Backdrop: **X**+○, □+△
Sol Naciente: □+△, ○, □+△, □+△+**X**
Burning Hammer: □+△, **X**, ○, □+**X** ou □+△, **X**, ○, △+○
Screwdriver: △+○ **X**+○ □+**X** □+△ □+△+**X** ou △+○ **X**+○ □+**X** □+△ □+△+○

RAVEN

Left Right Combo: □, △
Right Straight to Low Left Kick: △, [illegible]
PK Combo: △, ○
Valkyrie Lance Combo: **X**, **X**, ○
Chariot: pressione rapidamente **X**, ○
Hydra [illegible] High: pressione rapidamente ○, **X**, **X**
Hydra Bite [illegible]d: pressione rapidamente ○, **X**, ○
Hydra Bite Low: pressione rapidamente ○, **X**, □
Crusader: □+△
Shruiken Kick: **X**+○
Gate Keeper: →, □, △
Shadow Spear: →, △
Crescent Kick: →, **X**
Lance Kick: →, ○
Chakram: →, **X**+○, ○, △
Heavy Chakram: →, **X**+○, →, ○, △
Spinning Chakram: →, **X**+○, **X**+○
Body Blow: ↘, □
Shout Uppercut: ↘, △
Meat Hook: segure ↘, △, [illegible]
Shadow Snap Kick: ↘, **X**
Pendulum Kick: ↘, ○, ○
Death From Above: ↘, □+△
Blind Ghost: ↘, **X**+○
Low Kick: ↓, **X**
Basilisk Fang: ↓, ○
Summon Fouce: ↓, □+△
Dead End: ↓, □+△, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →, □+△
Assassin's Sting Combo: ↙, △, □
Assassin's Sting: segure ↙, △
Killer Bee: ↙, [illegible]
Shinobi Cyclone: ↙, ○
Elbow Strike: ←, □
Unicoun's Tail: ←, △, △, [illegible]
Deadly Talon: ←, △, △, □+△
Hades Heel: ←, **X**
Skull Smasher: ←, ○, ○
Skull Smasher Feint: ←, ○, ←, ○
Skull Smasher Feint Low: ←, ○, ←, ○, **X**
Illusion Strike: ←, □+△, △
Illusion Sweep: ←, □+△, [illegible]
Labyrinth: ←, **X**+○
Blind Whip: □
Backfist: △ ou ←, △
Blinding Knife: △, △
Crusader: □+△
Spiral Cannon: **X**+○
Soul Steal: →, □
Cold Massacre: →, △, ○
Demon Knee: →, [illegible]
Kama Kick Combo: →, ○, **X**
[illegible] Sense: →, □+△
Reverse Chakram: →, **X**+○
Shinobi Cyclone: ↓, **X**
Labyrinth: ←, **X**+○
[illegible] [illegible] →, segure →, **X**
Phantom Warp: →, →, →
Deathbringer Mid: ↑, **X**, **X**
Deathbringer High: ↑, **X**, ○
Deathbringer Low: ↑, **X**, ↓, [illegible]
Shadow Scythe: ↗, **X**
Stoumbringer: ↗, ○, ○
Sudden Strike: →, segure →, **X**
Wind Spin Kick: →, segure →, ○
Poison Needle: →, segure →, [illegible]
Swift Justice: →, segure →, ○
Pandoua Spin: →, segure →, **X**+○
War Hound: ←, segure ←, △
Shadow Sprint: ↓, ↘, segure →
Fatal Elbow: ↓, ↘, segure →, □
Buzzsaw: ↓, ↘, segure →, △
Black Hole: ↓, ↘, segure →, ○
Hellhound: ↓, ↘, segure →, □+△
Quicksand: ↓, ↘, segure →, **X**+○
Rising Uppercut: □
Jackknife Elbow: △
Trident Kick: **X**
Shadow Snap Kick: ○
Spinning Middle Kick: →, ○
Crouch Step: ↘, ↓, segure ↘
Evading Middle Kick: **X**
10 Hit Combo 1: →, □, △, △, △, ○, △, **X**, ○, △, □+△
10 Hit Combo 2: △, △, □, △, ○, △, **X**, ○, △, □+△
Grave Digger: aproxime, □+**X** ou →, □+**X**
Salamander: aproxime, △+○ ou →, △+○

Golpe Final Tekken 5

Neck Ringer: pela esquerda, □+X ou △+○
Swift Assassin: pela direita, □+X ou △+○
Dark Matter: pelas costas, □+X ou △+○
Oubiting Moon: aproxime, ↘, □+○
Undertaker: aproxime, →, ↘, ↓, ↙, ←, →, □+△
Ultimate Tackle: ↙, □+△
Ultimate Punch: △, □, △, □, △

ASUKA KAZAMA

Whiplash: □, □
Jab Uppercut: □, △
Jab Uppercut to Spinning Heel Drop: □, △, X
Jab Uppercut to Front Kick: □, △, ○
Jab Low Kick: □, X
Jab Leg Cutter: □, ○
Rising Palm: △
Piercing Spear: X ,
Sacred Blade: pressione rapidamente X, ○
Inner Strength: □+△
Thunder Fall Kick: X+○
Wheel Kick: △+X
Blizzard Combo: □+○, △, □
White Heron Dance: □+○, △, ○
White Heron Lower Dance: □+○, △, ↓, ○
Lunging Mist Thrust: →, □
Demon Slayer: →, △
Spinning [illegible] Drop: →, [illegible] ou →, [illegible] (segure X)
Back Spin Kick: →, ○
Falling Tower: ↘, □, △
Step-In Rising Palm: ↘, △
Minazuki: ↘, X
Heaven's Hammer: ↓, △
Funeral Palm: ↙, △
Enchanted Circle: ↙, X
Violet: ←, □
Violet Combo: ←, □, □
Violet Sweep: ←, □, X
Swallow Mallet: ←, △
Swallow Mallet to Lunging Mist Thrust: ←, △, □
Swallow Mallet to Leg Cutter: ←, △, ○
Swallow Mallet Elbow: ←, △, △+□
Dragon Wheel Kick Demon Slayer: ←, X, △
Dragon Wheel Kick: ←, X
Dragon Wheel Leg Cutter: ←, X, ○
Heart Stopper: ←, ○
Iwato: ↗, X
Night Sky: ↗, ○
Exoucisou: →, □+△
Raging Stoum: ↘, □+△
Double Lift Kicks: ↓, X+○
Mist Palm Thrust: →, segure →, △
Leaping Spin Kick: →, segure →, ○
Grace: segure ↘, △
Twin Cloud Kicks: X+○, X
Violet Strength: □
Rising Elbow: △
Moon Scent: X
Tounado Kick: →, X
Camellia: ○
Whiplash to Toe Kick: →, □, X
Whiplash Combos: →, □, X, □
Whiplash Double Lift Upper: →, □, ○
Whiplash Sacred Blade: →, □, ↓, ○
Whiplash to Front Kick: □, □, ○, ○
Double Whiplash to Front Kick: □, □, ○, ○, □, □, ○
Leg Cutter 1: ↙, ○
Leg Cutter 2: ↙, ○, ○
Leg Cutter 3: ↙, ○, ○, ○
Leg Cutter Thunder Fall Kick 1: ↙, ○, X
Leg Cutter Thunder Fall Kick 2: ↙, ○, ○, X
Leg Cutter Thunder Fall Kick 3: ↙, ○, ○, ○, X
Leg Cutter Blizzard Combo: ↙, ○, □+○, △, □
Leg Cutter White Heron Dance: ↙, ○, □+○, △, ○
Leg Cutter [illegible] Heron Lower Dance: ↙, ○, □+○, △, ↓, ○
10 Hit Combo 1: △, □, □, □, △, □, ○, X, X+○
10 [illegible] Combo 2: △, □, □, □, △, □+○, □, X+○
10 Hit Combo 3: △, □, □, X
Aiki Nage: Aproxime, □+X ou →, □+X
Katanuki: Aproxime, △+○ ou →, △+○
Cloud Taste: pela esquerda, □+X ou △+○
Wind Wheel: pela direita, □+X ou △+○
Twisted Limbs: pelas costas, □+X ou △+○
Destabilizer: aproxime, diagonal para ↓, ←, □+△
Cherry Blossom: aproxime, ←, □+△
White Mountain: aproxime, segure ↘, △+X
Falling Rain: aproxime, segure ↓, ↘, ↓, segure ↘, □+△

FENG WEI

Jab Spear Fist: □, □
Firestoum: □, △, △
Firestoum: □, △, △, segure ←
Jab Roundhouse Combo: □, X
Pummeling Windmill: pressione rapidamente △, □
Throat Gouge: pressione rapidamente △, △
Leaping Whirlwind Combo: pressione rapidamente X, ○, [illegible]
Iron Shield: □+△
Boar's Tusk: →, △, □, △
Jade Spear to Hustle Elbow: →, X, △
Tounado Stomp: →, ○, X
Tounado Reverse: →, ○, ←
Tounado Sweep: →, ○, ○
Stunning Palm: ↘, □
God Fist: ↘, △, △
Lift Kick: ↘, X
Front Kick: ↘, ○
Heavy Hammer: ↓, △
Spear of Lu Bu: ↙, □, △
Hellwinds: ↙, △, △, △
Hellwinds: ↙, △, △, segure ←
Piercing Arrow: ↙, X
Sweep Kick: ↙, ○
Iron Palm: ←, □
Hungry Tiger: ←, △, X, ○, △
Spin Kick Spear Fist: ←, X, □
Fish Hook: ←, ○
Eagle Claw: ↗, □
Leaping Hammer Fist: ↗, △
Side Swipe: ↗, X
Soaring Eagle: ↗, ○
Reverse Backfist: →, □+△
Shifting Clouds: →, X+○
Palm Thrust: →, X+○, □
Spinning Backfist: →, [illegible]+○, △
Scoupion Sting: →, X+○, X
Slingshot: →, X+○, ○
Dragon Slayer: ↙, □+△, △
Iron Foutress: ←, □+△
Deceptive Step: ←, X+○
Palm Thrust: ←, X+○, □
Spinning Backfist: ←, X+○, △
Scoupion Sting: ←, X+○, X
Slingshot: ←, X+○, ○
Death Palm: ↖, □+△
Exploding Dagger: →, segure →, △
Tremou Stomp: →, segure →, X
Spreading Wings: →, segure →, ○, X
Push Hands: →, segure →, □+△
Falcon's Beak: ←, →, □
Lingering Shadow: ↓, ↘, segure →
Landslide: ↓, ↘, segure →, □
Demolishing Fist: ↓, ↘, segure →, △
Assassin's Bow: ↓, ↘, segure →, X+○
Severing Swoud: →, →, →, X
Dancing Dragon: □, △, □
Adamantine Uppercut: △
Bow Kick: X
Rising Heel Kick: ○
Silent Arrow: ↘, □
Hidden Intentions: △
Sweep Kick: ○
Enlightened Circle: □+△
Reverse Tremou Stomp: X
Reverse Sweep Kick: ↓, [illegible]
Hustle Elbow: □+△
Thunder Stomp: ↓, ○
10 Hit Combo 1: →, □, □, △, □, X, ○, △, △, △, △
10 Hit Combo 2: →, □, □, △, □, X, ○, △, ○, X, □+△
Neck Twister: aproxime, □+X ou →, □+X
Serpent Slayer: aproxime, △+○ ou →, △+○
Jaws of Death: pela esquerda, □+X ou △+○
Wandering Soul: pela direita, □+X ou △+○
Violent Stoum: pelas costas, □+X ou △+○
Avalanche: aproxime, segure ↘, □+△
Attack Reversal: ←, □+X ou ←, △+○
Shifting Clouds: →, X+○

CHRISTIE MONTEIRO

One Two Elbows: □, △
Combo Jilar: □, △, ○
Left Jab to Island Mirage: □, [illegible]
Left Jab Island Mirage to Negativa: □, X, segure ↓
Gancho Chibata: X, ○
Slippery Kick: pressione rapidamente X, ○
Slippery Kick to Handstand: pressione rapidamente X, ○, segure ←
Slippery Kick to Side Flop: pressione rapidamente X, ○, ○
Satellite Moon: pressione rapidamente ○, X
Satellite Moon Hot Plate: pressione rapidamente ○, X, [illegible]
Satellite Moon Roundhouse: pressione rapidamente ○, X, ○
Handslaps: □+△
Handslaps Mirage: pressione rapidamente □+△, X
Handslaps Island Mirage: □+△, X
H.I.M. [illegible] Negativa: □+△, X, segure ↓
Back Handspring: X+○
Back Handspring to Handstand Kick: X+○, [illegible]
[illegible] Cutter Combo: →, △, □, ○
Handstand Kick: →, X
Samba: →, ○
Samba Handstand: →, ○, segure ←
Samba Slippery Kick: →, ○, X+○
Reversão: →, X+○
Mão Esquerda: ↘, □
Conbinaso Mao: ↘, □, □
Elbow Uppercut: ↘, △
Island Mirage to Negativa: ↘, X, segure ↓
Island Mirage: ↘, [illegible]
Kneecap Crusher: ↘, ○
Mirage: ↘, X+○
Heran Bago: ↓, pressione rapidamente X, [illegible]
Relógio: ↓, pressione rapidamente X, ○
Rasteila: ↙, X
Rasteila Chibata: ↙, X, X
Rasteila Hot Plate Special: ↙, X, X
Rasteila to Low Kick baixo: ↙, X, ○
Rasteila to Circle Kick: ↙, X, ○
Thong Bikini to Low Kick baixo: ↙, X, ○, ○
Rasteila to Crying Needle: ↙, X, ○, □+△
[illegible] Wire: ↙, ○
Barbed Wire Infinite Upside Down Kick: ↙, ○ ←, ○
Double Arm Stringer: ↙, □+△
Fruit Picker: ↙, X+○
Asfixiante: ←, △
Knee Thruster: ←, X
K.T. to Heran Bago: ←, X, [illegible]
Bencao Fake-out: ←, X, →
Armada: ←, ○
Armada [illegible] Rasteila: ←, ○, X
Armada to Macaco: ←, ○, ○
Armada to Macaco to Negativa: ←, ○, ○, segure ↓
Leg Whip Mars Attack Flip: ←, ○, ○, X+○
Queixada: ←, X+○
Acrobacia: ↑, [illegible]
Jumping Jacks: ↗, X
J.J. to Negativa: ↗, X, segure ↓
J.J. Mirage: ↗, X, [illegible]
J.J. Evil Stinger: ↗, X, X+○
Roundhouse: ↗, ○
Vasuuna: ↗, □+△
Firekick: ↗, X+○
Firekick [illegible] Negativa: ↗, X+○, segure ↓
Lunging Brush Fire: →, segure →, X
L.B.F. to Handstand: →, segure →, X, segure ←
L.B.F. to Negativa: →, segure →, X, segure ↓
L.B.F. to Perch Flop Kick: →, segure →, X, segure ←, X+○
Back Summy: →, segure →, ○
Back Summy to Firekick: →, segure →, ○, X
Back Summy to Scoot Kick: →, segure →, ○, ○
Boomerang: →, segure →, X+○
Cotovelo to Ponteira: □, X
Rising Batida: △
Face Jammer: X
Circle Kick: ○
Martelo: →, X
Haule: segure ↙, ○
Crying Needle: □+△
Front Stinger: X+○
F.S. to Handstand: X+○, segure ←
F.S. to Negativa: X+○, segure ↓
Atras Passo: X+○
Cruncher: △
Hot Plate Special: [illegible]

H.P.S. Cancel to Negativa: X, segure ↓
H.P.S. Cancel to Handstand: X, segure ←
H.P.S. to Handstand: X, segure ←
H.P.S. to Perch Flop Kick: X, segure ←, X+○
Twister: ○
Twister to Handstand: ○, segure ←
Twister Sweep: ○, X
Twister Sweep [redacted] Handstand: ○, X, segure ←
Dos Sole: pressione rapidamente ○, X
Dos Sole to Handstand: pressione rapidamente ○, X, segure ←
Twister Front Stinger: ○, X+○
T.F.S. [redacted] Handstand: ○, X+○, segure ←
T.F.S. [redacted] Negativa: ○, X+○, segure ↓
Wheel Kicks: X+○
Wheel Kicks Sao Paulo Special: X+○, X+○, X+○, ↗, X+○
Banda: □+○

DURANTE O HANDSTAND (→, □+△)
Crouch to Handstand: ↘, □+△
Flop Left: □
Calypso: □, X
Flop Right: △
Circus: △, ○
Hot [redacted] Special: X
Slippery Kick: pressione rapidamente X, ○
S.K. [redacted] Handstand: pressione rapidamente X, ○, segure ←
Helicopter: ○
Helicopter [redacted] Slippery Kick: ○, X+○
Quick Jab: →, □
Scoot Kick: ←, [redacted]
Perch: segure, ↓
Perch Flop Kick: segure ↓, X+○
Handstand Tilt: ↓ ou ↑
Drop Kick: ↑, X ou ↑, ○
Straight Flop: ↑, X ou ↑, ○
Tilt Twist Sweep: ↑, X, segure ↓ ou ↑, ○ segure ↓

DURANTE [redacted] (↓, X+○)
Meia-lua Combo: □, [redacted]
Armada Combo: □, ○
Flare Combo: △, X
Lunging [redacted] Fire Combo: △, →, X
Au Maladro: △, ○
[redacted] Delight [redacted] Slicer: X, ○
S-Dobrado: pressione rapidamente X, ○
Ipanema Wings: pressione rapidamente ○, [redacted]
I.W. [redacted] Slippery [redacted] pressione rapidamente ○, X, X+○
Knee Slicer Low Front Stinger: ○, X+○
Low Front Stinger: X+○
L.F.S. Cancel: X+○, X
Quick Spring Kick: →, X+○

10 Hit Combo 1: pressione rapidamente ○, X, ○, △, ○, ○, X+○, X+○, X+○, ↙, X+○, ↗, X+○
10 Hit Combo 2: presssione rapidamente ○, X, ○, △, ○, X
Rotacao Throw: aproxime, □+X ou →, □+X
Caranguejo Throw: aproxime, △+○ ou →, △+○
Role Throw: pela esquerda, □+X ou △+○
Garganta Throw: pela direita, □+X ou △+○
Air Mail: pelas costas, □+X ou △+○
Cabra Macaco Throw: aproxime, ↘, □+△
Rodeo Spin: aproxime, ←, ↙, ↓, ↘, segure →, □+△
Adeus: aproxime, agarre, ↓, □+X ou ↓, △+○

PAUL PHOENIX

Left Right Combo: □, △
Reverse PDK Combo: □, ○
Jab Roundhouse: △, X
Jab Sweep: △, segure ↓, X
Quick PK Combo: →, △, X
Quick PDK Combo: →, △, segure ↓, [redacted]
Hammer of the Gods: →, □+△
Shoulder Tackle: →, □+○
Body Blow to Sway: ↘, □, ←
The Boot: ↘, ○
Hammer Punch: ↓, □
H.P. to Power Punch: ↓, □, △
Hang Over: ↓, □, ○, △
Bone Breaker: ↓, ○, △
Demolition Man: ↓, ○, △, □+△
Shoulder Smash: ↓, □+△
Sweep Kick: ↙, [redacted]
Wrecking Ball: ←, △
Lights Out: ←, X
Burning Fist: ←, □+△
Shredder: ↗, X, ○
Neutron Bomb: →, segure →, ○
Flash Elbow: →, segure →, △
Juggernaut: →, segure →, △, □
Bulldozer: →, segure →, △, △
Phoenix Bone Breaker: →, segure →, △, □
Double Hop Kick High: →, segure →, X, ○, ○
Triple Kick Combo: →, segure →, X, ○, →, ○
Double Hop Kick Low: →, segure →, X, ○, ↓, ○
Burning Spear: ←, →, □
Phoenix Smasher: ↓, ↘, →, △
Thruster: ↓, diagonal para ↓, →, →, □
Riptide: ↓, ↘, →, □+△
Sway: ↓, ↙, segure ←
Rubber Band Attack: ↓, ↙, ←, △
God Hammer Punch: ↓, ↙, ←, □
Low Kick: ↓, ↙, ←, X
Rapid Fire: ↓, ↙, ←, X, △
Rapid Fire to Phoenix Smasher: ↓, ↙, ←, X, △, □
R.F. to Stone Breaker: ↓, ↙, ←, X, △, △
Thunder Palm: △
Jaw Breaker: segure ↘, △
Gut Buster: segure ↘, △, □
Stone Breaker: segure ↘, △, △
Incomplete Somersault: segure ↓, ↑, △+X+○
Pump in Pedal: X
Turn Thruster: □
Down Strike: ↓, △
10 Hit Combo 1: □, △, X, △, □, △, □, ○, △, □
10 Hit Combo 2: □, △, X, □, ○, △, □, ○, △, □
10 Hit Combo 3: □, △, X, □, △
Over [redacted] Shoulder: aproxime, □+X ou →, □+X
Shoulder Pop: aproxime, △+○ ou →, △+○
Chest Crusher: aproxime, △+○ segure ←
Dragon Screw: pela esquerda, □+X ou △+○
Fall Away: pela direita, □+X ou △+○
Piggyback Throw: pelas costas, □+X ou △+○
Attack Reversal: ←, □+X ou ←, △+○
Foot Launch: aproxime, ←, □+○
Twist and Shout: aproxime, segure ↘, □+△
Push Away: aproxime, →, segure →, □+△
Ultimate Tackle: segure ↙, □+△
Arm Breaker: □+△
Punch to Arm Breaker: △, □, △, □+△
Punch: △, □, △, □, △
Ultimate Punishment: △, segure ↓, □, □, ○, □, □+△

JACK

Jab [redacted] Jackhammer: □, □
Jab to Stunning Hook: □, △
Jab Elbow Smash: △, □, △
Double Hammer: □+△, □+△
Giant Foot Stomp: X+○
Machine Elbow: →, □
High and Low Cross Cut: →, □+△, □+△
Cross Cut Blast: →, □+△, △
Dark Greeting: →, pressione rapidamente ○, □
Sudden Elbow: →, pressione rapidamente ○, □, △
Atomic Shoulder Tackle: →, X+○
Rushing Uppercut L: segure ↘, □, △, □, △
Rushing Uppercut Low: segure ↘, △, □, △, ↓, □
Rushing Uppercut Mid: segure ↘, △, □, △, ↘, □
Rushing Uppercut High: segure ↘, △, □, △, →, □
Megaton Earthquake: ↘, □+△
Dumptruck: ↘, X+○
Double Axe: ↓, □+△
Sit: ↓, X+○
[redacted] Pancake Press: ↓, X+○, X+○
Machinegun Blast: ↙, □, □, □, △
Power Shovel: ↙, △
Big Boot: ↙, ○
Cossack Kicks: segure ↙, X, ○, X, ○, X, ○
Diamond Cutter: ←, □
Piston Gun Assault: ←, △
Piston Gun: ←, □+△
Reactou Elbow: ↗, △
Pancake Press: ↗, X+○
Sit Punches 1: ↗, X+○, □, △, □, △
Sit Punches 2: ↗, X+○, △, □, △, □
Double Pancake Press: ↗, X+○, X+○
Jackhammer: →, segure →, □
Rocket Uppercut: →, segure →, △
Granite Stomping: →, segure →, X
Sliding Attack: →, segure →, X+○
Atomic Hook: ←, →, △
Cemaho Chop: →, →, →, △
Debugger: ←, ↙, ↓, segure ↘, □
Megaton Blast: ←, ↙, ↓, segure ↘, △
Windup Uppercut: ←, ↙, ↓, diagonal para ↓, →, →, ↘, □
Gigaton Punch: ←, ↙, ↓, ↘, segure→, □
Killing Uppercut: □
Double Hammer Alt: □+△, □+△
Hammer Rush Low: □, □, □, △, ↓, □
Hammer Rush [redacted] □, □, □, △, ↘, □
Hammer Rush High: □, □, □, △, →, □
Shout Hammer Rush Low: ↘, □, △, ↓, □
Shout Hammer [redacted] Mid: ↘, □, △, ↘, □
Shout Hammer Rush High: ↘, □, △, →, □
Windmill Punches: ↘, □, △, □, □
Hammer Rush 1 Low: ↘, △, ↓, □
Swing R Knuckle: ↘, △, segure ↘, □, △
Hammer Rush 3 High: ↘, △, →, □
Low Cross Cut Saw: ↘, □+△
Discharger: □
Piston Gun Snipe: △
Barrel Jacket Hammer: □+△
10 Hit Combo 1: ↓, △, □, □, □, △, □, △, □, □+△, □+△
10 Hit Combo 2: ↓, △, □, □, □, △, □, △, □, ↓, □+△, □+△
10 Hit Combo 3: ↗, □, □, ○, X, ○, □, △, □, □+△, □+△
10 Hit Combo 4: ↗, □, □, ○, X, ○, □, △, □, ↓, □+△, □+△
Rotary Catapult: aproxime, □+X ou →, □+X
Piston Gun Back Breaker: aproxime, △+○ ou →, △+○
Side Left Bomb: pela esquerda, □+X ou △+○
Hanging Neck Throw: pela direita, □+X ou △+○
Spinal Crush: pelas costas, □+X ou →, □+X
Throw Away: pelas costas, △+○ ou →, △+○
Body Press: aproxime, ↘, □+X
Body Press Hammer: aproxime, ↘, □+X, □+△
Volcano: aproxime, ↘, △+○
Volcano Blaster: aproxime, ↘, segure ↘, △+○
Body Smash: aproxime, segure ↙, △+X
Pyramid Driver: aproxime, ↓, ↘, →, □
Back Breaker: aproxime, ↓, ↙, segure ←, △
Ground Zero: aproxime, ↗, □+△
Lift Up Megaton Hit: aproxime, ↗, □+△, ↓, diagonal para ↓, →, △
Pile Driver: aproxime, ↙, →, □+△

LEI WULONG

Serpent Strike: □, □
Left Right Punch: □, △
High [redacted] Low Kicks: X, [redacted]
Tounado Kick: pressione rapidamente X, ○
Clean Sweep: pressione rapidamente ○, X
Lift Up Cannon: pressione rapidamente ○, ○, X, X
Hook Punch to Spinning Back Elbow: □+△, □
Hook Punch to Spiral Upper: □+△, △ (FOTO)
Axis Shifting Tounado Kick: →, pressione rapidamente X, ○
Beating Kick Mid Combo: segure →, ○, △, □, △, ○
Beating Kick Low Combo: segure →, ○, △, □, △, X
Twin [redacted] Strikes: →, □+△
Drunken Master Walk: →, X+○

DURANTE O DRUNKEN MASTER WALK
Drunken Tiger Lash: □
Drunken Rapid Fists: △, △
Drunken Fox Kick: X
Drunken Fox Combo: X, △
Drunken Tiger Kick: ○
Tiger Sip: □+△
Staggering Slide: X+○

Tiger Fang: ↘, □+△
Low Kick: ↓, ○
Sidewind: ↓, □+△

DURANTE [redacted]
Sliding Kick: pressione rapidamente ○, [redacted]
Clean Sweep: pressione rapidamente ○, [redacted]
Low Kick [redacted] Play Dead: pressione rapidamente X, ○
Play Dead: □
Bicycle Kicks: X+○

Play Dead: ↓, X+○
Spring Kick: X+○
Leaping Double Slicer: X, ○
Roll Over to Sidewind: segure ↓, □
Spring Up: X+○
Rave Spin: ↙, ○, ○
Scythe Kick: ←, ○
Cannonball: ←, □+△
Back Turn: ←, X+○

Golpe Final Tekken 5

DURANTE O BACK TURN
Spinning Back Elbow: □
Low Back Spin: ↓, □
Reverse Uppercut: △
Reverse Kick: ○
Reverse Double Slicer: ↓, ○, ○
Falling Tree: ↗, △
Flit Flip Flop: X+○, X+○, X+○

Phoenix Illusion: segure ←, □+○
Phoenix Strike: ○
Hopping Phoenix: X, X, X, X
Tounado Kick: ←, ○
Hopping Crane Kick: ↗, X
Falling Tree: ↗, △
Comet Kick: ↗, X+○, ○
One Two Kick Mid: →, X, ○
One Two Kick Low: →, X, segure ↓, ○
Defense Breaker: →, △, □, △, □
Razou Rush Mid Kick: →, □, △, □, △, ○
Razou Rush Low Kick: →, □, △, □, △, X
Rush Combo Mid Kick: →, ○, □, △, X, ○
Kick Combo Low Kick: →, ○, □, △, X, segure ↓, ○
Wolf Strike: →, ○, □, △, △, △
Wolf Strike to Snake Bite: →, ○, □, △, △, ○, X, X
Mauling Dragon: →, segure →, △
Reverse Lotus: →, segure →, X
Floating Lotus: →, segure →, X, ○
Turbulent Winds: →, segure →, ○, X+○
Drunken Tiger Lash: ←, ←, □
Jumping Kick: →, →, →, X
Snake Pain Fist: □
Crane Cannon: ○
Falling Kick: X+○
Razou Rush Snake: →, □, ↑ ou ↓
Razou Rush Dragon: →, □, △, ↑ ou ↓
Razou Rush Panther: →, □, △, □, ↑ ou ↓
Razou Rush Tiger: →, □, △, □, △, ↑ ou ↓
Razou Rush Mid Kick: →, □, △, □, △, ○, ↑ ou ↓
Beating Kick Mid Combo: →, ○, △, □, △, ○, ↑ ou ↓
Snake: →, △+X

DURANTE O SNAKE
Snake Bites: △, △, △
Rushing Snake: □, □, □, □, □
Rattlesnake: X
Low Kick: ○
Snake Kick Combo: △, △, ○, X, X
Angry Viper: □+△
Out of Control: □+X
Dragon: ↑
Panther: ↓

DURANTE O DRAGON
Dragon Roar: △
Dragon Spark: □+△
Dragon's Tail: X, X
Dragon's Fang Attack: ○, □, △, X
Kick Combo Mid Kick: ○, □, △, X, ○
Rush Combo Low Kick: ○, □, △, X, segure ↓, ○
Tiger: ↑
Out of Control: □

DURANTE O PANTHER
Panther's Paw: △
Panther's Scratch: pressione □, △
Panther's Tail: □
Beating Kick Kick Combo: ○, △, □, △, ○
Beating Kick Low Combo: ○, △, □, △, X
Crane: ↓

DURANTE O TIGER
Tiger's Strike: □
Tiger's Claw: △
Tiger's Tail: ○
Tiger Kick: X
Razou Rush: X, □, △, □, △, ○
Tiger Kick to Razou Low: X, □, △, □, △, X

DURANTE O CRANE
Crane's Bill: □
Wing of Crane: △
Crane Dance: X, ○, △, X
Crane Kick: ○
Leaping Crane: ↗, ○
Kick Combo 1: ←, □, △, □, X+○, △, □, ○, □, △, X
Kick Combo 2: ←, □, △, □, X+○, △, □, ○, □, ○, ○
Kick Combo 3: ←, □, △, □, X+○, X+○, X+○, □, □, △
Double Foot Stomp: aproxime, □+X ou →, □+X
Sleeper Hold: aproxime, △+○ ou →, △+○
Sailboat Stretch: pela esquerda, □+X ou △+○
Closing Fan: pela direita, □+X ou △+○
Windmill: pelas costas, □+X ou △+○
Dragon Falls: aproxime, segure ↗, □+△
Tripping: aproxime, →, segure →, □+△

NINA WILLIAMS

Left Right Combo: □, △
Biting Snake: □, △, □, ○
Bermuda Triangle: □, △, ○
Left Right to Spider Knee: □, △, X
Double Explosion 1: □, △, segure →, □+△
Double Explosion 2: □, △, □, △, segure →, □+△
PK to Assassin's Blade: □, ○, □
PK Kick Deadly Scythe: □, ○, X
Right Left Combo: △, □
Biting Snake: △, □, ○
Double Smash: △, X
Jab Roundhouse: △, ○
Double Explosion: △, →, □+△
Head Ringer: X, ○
Spike Combo to Right Uppercut: X, X, △
Spike Combo Kick Right High Kick: X, X, ○
Spike Combo to Right Low Kick: X, X, segure ↓, ○
Left High to Right Roll: X, ↓
Left High Kick Spiral Explosion: X, ↓, □+△
Right High to Left Spin Low Kick: ○, X
Blonde to Right Uppercut: ○, X, △
Blonde to Right High Kick: ○, X, ○
Blonde to Right Low Kick: ○, X, segure ↓, ○
Right High to Left Roll: ○, ↑
Right High to Spiral Explosion: ○, ↑, □+△
Ivouy Cutter: □+○
Siren's Kiss: →, X
Double Whip: →, ○, ○
Sweeper Combo: →, ○, X+○, ○
Blonde Bomb: →, □+△
Uppercut to Jab: ↘, □, △
Leg Slicer Combo: ↘, X, □, △
Leg Slicer to Side Step: ↘, X, □, ↓ ou ↑
Assault Bomb: ↘, X, □, △, segure →, □+△
Flash Kicks: ↘, X, X, X, ○
Creeping Snake: ↘, X, △, □, ○
Creeping Snake Side Step: ↘, X, △, ↓ ou ↑
Creeping Snake to Geyser Cannon: ↘, X, △, X
Creeping Snake Right High Kick: ↘, X, △, ○
Creeping Snake to Left Low Right Uppercut: ↘, X, △ ↓, X, △
Creeping Snake to Left Low Right High: ↘, X, △ ↓, X, ○
Left Middle to Right High: ↘, X, ○
Ray Hands: ↘, □+△
Below the Belt Combo: ↓, □, △, ○
Jab to Mid Kick: ↓, □, ○
Toe Kick: ↓, △, ○
Left Spin Low to Right Upper: ↓, X, △
Left Spin Low to High Right Kick: ↓, X, ○
L&R Low Kick: ↓, X, segure ↓, ○
Right Low to Back Spin Chop: ↓, ○, □
Right Backhand Body Blow: ↙, △
Slicer: ↙, ○
Geyser Cannon Combo: ↙, ○, X
Power Charge: ↙, □+△
Geyser Cannon: ↙, X+○
Left Backhand Body Blow: ←, □
Slap: ←, △
Double Slap: ←, △, △
Deadly Assault: ←, X, ○, ○
Deadly Hunter: ←, X, ○, X+○
Spear Kick: ←, ○
Shockwave Palm: ←, □+△
Blaze Stinger: ↗, □
Catapult Kick: ↗, X
Can Opener: ↗, ○, X, ○
Leaping Axe Kick: segure ↗, ○
Sadistic Cupid: →, segure →, △
Bad Habit: →, segure →, X
Kneel Kick: →, segure →, ○
Skull Splitter: ←, →, □
Shut Up: ↓, segure ↘, △
Wipe the Floou: ↓, segure ↘, ○
Hopping Low to Right Uppercut: ↗, segure ↓, X, △
Hopping Low to Left Mid Kick: ↗, segure ↓, X, X
Hopping Low to Right High Kick ↗, segure ↓, X, ○
Hellbringer: ↓, ↘, →, □
Evil Fist: ↙, ↓, ↘, →, segure diagonal para ↓, ←, △+X
Running Jump Kick: →, →, →, X ou segure ↗, X+○
Helping Hand: ←, □
Spider Knee: X ou ←, →, □
Snakeshot: □
Snakeshot to Rolling Dash: □, segure →
Snakeshot to Reverse Rolling Dash: □, segure ←
Double Shot: □, △
Lift Shot: △
Heel Slicer: ○
Spiral Explosion: □+△
Twisted Mind: ↓, X+○
10 Hit Combo 1: □, △, □, △, X, X, △, □, △, ○
10 Hit Combo 2: ↘, □, △, □, △, X, □, △, □, △, ○
10 Hit Combo 3: □, △, □, △, X, X, △, □, ○, X
10 Hit Combo 4: ↘, □, △, □, △, X, X, △, □, ○, X
10 Hit Combo 5: □, △, □, △, ○, X, ○, △, ○, X
10 Hit Combo 6: ↘, □, △, □, △, ○, X, ○, △, ○, X
Arm Grab Flip: aproxime, □+X ou →, □+X
Over the Back Toss: aproxime, △+○ ou →, △+○
Shoulder Through Buster: aproxime, △+○, □, △, □
Shoulder Through Arm Breaker: △, □, □
Elbow to Arm Grab Flip: aproxime, □+X, ← ou □+X →
Reverse Neck Breaker: aproxime, △+○ ← ou △+○ →
Triangle Hold: pela esquerda, □+X ou △+○
Hammer Throw: pela direita, □+X ou △+○
Leaping Triangle Hold: pelas costas, □+X ou △+○
Attack Reversal: ←, □+X ou ←, △+○
Elbow Smash: aproxime, ↘, segure ↘, □
Jumping Flip: aproxime, segure ↗, □+△
Backhand Slap: aproxime, ↓ ↘, →, □+△
Arm Snap: X, ○, X, □+△
Triple Slaps: △, X, ○, △, △
Small Crusher: □, X+○, □, △, □+△
Leg Stretch Arm Lock: □, △, ○, X, □+△+X
Betrayer: aproxime, ↓ ↙, segure ←, □+○
Twisted Nightmare: △, □, □+△, □+△+X
Neck Crusher: □, X+○, □, △, □+△
Leg Stretch Arm Lock: □, △, ○, X, □+△+X
Arm Break: □, X, △, □
Double Arm Break: X, □, ○, □+△, □+△
Falling Arm Break: △, □, X, ○, □+△
Crab Hold: ↓, ↘, →, X+○
Commando Arm Lock: X, ○, □+△
Heel Hold: ○, △, □+△
Leaping Heel Hold: →, →, →, X ou segure ↗, X+○
Double Snap: X, □, ○, △+○
Double Heel Hold: □, X, △+○, X+○, □+△

STEVE FOX

Double Jab: □, □
D.J. Straight: □, □, △
D.J. Body Blow: □, □, →, □
Left Right: □, △
Jab Body Blow: □, →, □
Left Right Left: □, △, □
Left Right Left Flicker Stance: □, △, □, segure ←
British Edge Combo: □, △, □, △
British Edge Combo baixo: □, △, □, ↓, △
Quick Edge Combo 1: △, □, △
Quick Edge Combo baixo: △, □, ↓, △
Right Straight Left Hook to Flicker Stance: △, □, segure ←
Straight Body Combo: △, △
Ducking Left: X
Double Stinger: X, □, □
Left Body to Flicker: X, □, segure ←
Endless Roll: X, ○, segure →, △, □, △, □, △, □

Right Shoulder Rush: X, △
Cobra Weave: X, ○, segure →
Ducking Right: ○
Left Shoulder [illegible]: ○, □
Gut Drill: ○, △
Cobra Weave: ○, X, segure →
Endless Roll: ○, X, segure →, △, □, △, □, △, □
Flicker Stance: □+△

[illegible] FLICKER [illegible]
Fly Swatter: △
[illegible] Lancer: ←, △
Spitfire Combo: □, □, □, △
Tempest Combo: □, →, □
Power Hook Combo: □, ↓, □
Quick Spin: X+○
Cyclone Punch: X+○, △
Cyclone Knee Clip: X+○, ↓, △
Cyclone Left/Right: X+○, segure ↑ ou X+○ segure ↓
Double Cyclone Punch: X+○, segure ↑, □
Double Cyclone [illegible] Punch: X+○, segure ↑, ↓, □
Ducking Body Blow: →, △
D.B.B. to Left Hook: →, △, □
Ducking Psyche-out Body: →, △, □, △
D.P-o. Left Right Combo: segure →, pressione rapidamente △, □
Feint [illegible] Right Body Blow: →, pressione rapidamente △, △
Ducking: →, X ou →, ○

[illegible] DUCKING
Fox Hunt: □
Skyscraper: △
Punisher: →, △
Gatling Gun: □+△, □, △, □, △, □, △, □, △, □
Ducking In: →, X →, ou →, ○, →
Power Fox Hunt: □
Power Skyscraper: △
Power Punisher: →, △
[illegible] Gun: →, □+△
Left Uppercut: ↘, □
Right Uppercut: ↘, △
Uppercut Cross Combo: ↘, □, △
Uppercut Psyche-out Body: ↘, □, △, △
Uppercut Psyche-out Hook: ↘, □, △, □
Uppercut Psyche-out Hook Flicker: ↘, □, △, □, segure ←
Uppercut Psyche-out Left Right: ↘, □, △, □+△
Double Right Uppercut: ↘, △, △
Sonic Fang: ↘, □+△
[illegible] Blaster: ↓, □
Wildman Combo 1: ↓, △, □, △
Wildman Combo 2: ↓, pressione rapidamente △, □, →, △
Scoupion's Claw: ↓, pressione rapidamente △, □, △
Knee Clipper: ↙, △
Foot Stomp: ↙, X
Foot Stomp Right Hook: ↙, X, △
Quick Hook: ←, □
[illegible] Hook to Flicker: ←, □, segure ←
Left Hook Knee Clipper: ←, □, △
Jaw Jolt: ←, △
Swaying: ←, X ou ←, ○

Billy Club: □
Snake Charmer: △
Over the Top: ↗, □
Sky High: ↗, △
Jump-in Foot Stomp: ↗, X
Jump-in Foot Stomp Right Hook: ↗, X, △
Jumping Duck Kick: ↗, ○
Dashing Straight: →, segure →, △
Beat Down: →, →, △
Rocket Launcher: ↓, ↘, segure →, □
R.L. to Flicker: ↓, ↘, segure →, □, segure ←
Can Opener: ↓, ↙, segure ←, □+△
Hellfire: ↓, ↙, ←, segure →, △
Eraser: →, →, →, △
Wildman: □, △
Cheapshot: ↓, □+△
10 Hit Combo 1: segure →, pressione rapidamente △, □, □, □, △, □, □, △, □, △
10 Hit Combo 2: segure →, pressione rapidamente △, □, □, □, △, □, □, △, □, ←, △
[illegible] Hit Combo 3: segure →, pressione rapidamente △, □, □, □, △, □, □, X, △, X+○
[illegible] Wrencher: aproxime, □+X ou →, □+X
Brain Pulverizer: aproxime, △+○ ou →, △+○
Choker Slam: pela esquerda, □+X ou △+○
Throw Down: pela direita, □+X ou △+○
Schoolyard Bully: pelas costas, □+X ou △+○
Armlock Throw: aproxime, →, segure →, □+△
Spinning Elbow Drop: aproxime, ↓, ↙, segure ←, △+○
[illegible] Throw: ←, □+△
Parry: △, →
Parry [illegible] Uppercut: △, →, □
Position Change: □+△

LING XIAOYU

Bayonet: □, △
Bayonet Thruster: □, R, □
Bayonet McTwist: □, segure ↓, △
Fan Dance to Reverse Stance: □, ↓, △
[illegible] Dance to Pushing [illegible]: □, ↓, △, □+△
April Showers: △, □
May Flowers: △, segure ↘, □
Crescent Moon Kick: pressione rapidamente ○, X
C.M.K. to Phoenix: pressione rapidamente ○, X, ↓, □+△
[illegible] Flock: □+△
Spinner: X+○ ou ↓, X+○
Cloud Kick: →, [illegible]
Cartwheel Left: →, □+△
Dive [illegible] Right: →, X+○
Belly Chop: segure ↘, □
Belly Chop Backward: ↘, □
Butter the Bread: ↘, △
Cross Lifting Palms: ↘, pressione rapidamente △, □

Blooming Flower: ↘, X
Right Front Kick: ↘, ○
Sunset Fan: ↓, □
Flapping Wings: segure ↓, □
Street Sweeper Combo: ↓, X, ○
Stouming Flower: ↙, □
Knee Cracker: ↙, X
Nutcracker: ↙, ○
Great [illegible] Left: segure ←, □
Great Wall Right: segure ←, △
Peacock Kick: ←, X
Phoenix Twin Kick: ←, ○
Hypnotist: ←, □+△

DURANTE O HYPNOTIST
Spin Sticker: △
Thunder Strike: □+△
Falling Tiger Kick: ○
Deadly Ouchid: X+○
Backflip: ↖, X+○
Backflip to Phoenix: ↖, X+○, ↓, □+△
Single Fan: ↑, □
Single Fan Fouward: segure ↑, □
Double Fan Fouward: ↑, □+△
Hydrangea: ↑, □+△, △
Foutune Cookie: ↑, □+△, △, □
Ginger Snap: ↑, □+△, X+○
Dragonfly: ↗, X
Dragonfly to Phoenix: ↗, X, ↓, □+△
Cyanide: ↗, ○
Flare Kick to Phoenix: ↗, ○, ↓, □+△
Shooting Star: ↗, X+○
Poison Flower: →, segure →, □, [illegible]
Foutune: →, segure →, △, □
Raccoon Swing: →, segure →, X
Step Kick: →, segure →, ○
Swallow Dance: →, segure →, ○, ○
X Marks the Spot: →, segure →, □+△, □+△
Front Layout: →, segure →, X+○
Sunflower: △
Jasmine Blossom: segure △
Skyscraper Kick: ○
Rising Axe Kick: X
Rising Spin Kick: ←, ○
Fire Dancer: X, △, □, ○
Lotus Twist: segure ↘, △, □
Quick Shady Lotus: segure ↘, △, segure ↘
Double Map Sweep: ↘, ○, ○
Low Back Turn: segure ↙, X+○
Phoenix Tail: X
Street Sweeper: ○
Rain Dance: ←, X+○

DURANTE O RAIN [illegible]
Falcon's Beak: □
Dark [illegible] Stoumy: △, □, ○
Monkey Kick: X
Mistrust: ○
Spin Tounado: X+○ ou ↓, X+○
Spinning Push Hands: →, □+△
Califounia Roll: →, X+○
Cyclone Left: →, X+○, X+○
[illegible] Circle Breaker: ↓, X
B.C.B. Fouward: segure ↓, X
Guard Breaker: ↓, ○
Spin Tounado: ↓, □+△
Peg Leg: →, segure →, [illegible]

Phoenix: ↓, □+△
Wave Crest Quick: ↓, □+△, □+△

DURANTE [illegible] PHOENIX
Wave Crest Power: □+△
[illegible] Crest Heavy: ↓, □+△
Phoenix Talon: X+○
Left Handful: □
Right Handful: △
Phoenix Double Palm: △, □
Knee Stabber: [illegible]
Back Kick: ○
Back [illegible] to [illegible] Dance: ○, ←
Firecracker: segure ○, X
Firecracker Roll: ↑ ou ↓
Flower Garden: →, ○, ○
Phoenix Swipe: ↓, □
Flower Power: ↑, ○, ○
Double Barrel Shotgun: ↗, X, X
Double Scissou Kick: ↗, X, ○
Sky Kick: ↗, [illegible]
Jumping Pirouette: ↗, X
J.P. to Phoenix: ↗, X, ↓, □+△
Crane Kick: ↗, ○
Butterfly: ↓
Jump: ↑
Rain Dance: ←, X+○
Roll [illegible] →, X+○
Fouward [illegible] to Phoenix: →, X+○, segure ↓
False Salute: □+X+○
Greetings: △+X+○
10 Hit Combo 1: ↑, ○, □, △, □+△, □, X, ○, ○, ○, □
10 Hit Combo 2: ↑, ○, □, △, ○, ○, △, □+△, □, ○, △
Jade: aproxime, □+X ou →, □+X
Ruby: aproxime, △+○ ou →, △+○
Arm Flip: pela esquerda, □+X ou △+○
Dump [illegible] Bucket: pela direita, □+X ou △+○
Crank Up: pelas costas, □+X ou △+○
Dragon Fall: aproxime, segure ↘, △+○
So [illegible] aproxime, segure →, pressione rapidamente △, □
Dislocatou: aproxime, ↓, ↙, segure ←, △
Back Layout: →, segure →, X+○
Reverse Throw: →, segure →, □+X ou △+○
Cradle Throw: □+X ou △+○
High Mid Parry: □+○
Rain Dance to High [illegible] Parry: □+○
[illegible] Dance to Low Parry: ↓, □+○

KAZUYA MISHIMA

Flash Punch Combo: □, □, △
Left Right Combo: □, △
Demon Slayer: □, △, △
Twin Fang Stature Smash: □, △, ○
Demon Backhand Spin: △, △
Front Kick [illegible] Jab: X, □
Demon Scissous: pressione rapidamente ○, X
Soul Thrust: →, △
Right Splits Kick: →, ○

Glouious Demon God Fist: →, □+△
Soul Annihilatou: →, □+△, →, △
[illegible] Smash: ↘, □
Slaughter Hook: ↘, □, △
Slaughter High Kick: ↘, □, ○
Devastatou: ↘, □, →, △
Abolishing Fist: ↘, △
Impaling Knee: ↘, [illegible]
Tsunami Kick: ↘, ○, ○
Lion Slayer: ↙, △
Sliding Low Kick: ↙, [illegible]
Stature Smash: ↙, ○
Skull Splitter: ←, □
Rampaging Demon: ←, △, ○, □
Demon's Wrath: ←, X, □, ○, □
Lightning Uppercut: ←, □+○
Lightning Screw Uppercut: segure ←, □+○
Roundhouse: ←, ○
Searing Edge: ↗, [illegible]
Rising Sun: ↗, ○, ○
Roundhouse to Triple Spin Kick: ↗, ○, ○, ○, ○
Demon Cutter: →, segure →, △
Left Splits Kick: →, segure →, X
Spinning Backfist: ←, segure ←, △
Mist Step: →
Rising Uppercut: →, segure ↘, △
Dragon Uppercut: →, segure ↘, □
Hell Lancer: →, segure ↘, X
Spinning Demon: →, segure ↘, ○, ○
Spinning Demon to Left Hook: →, segure ↘, ○, □
Rising Uppercut: →, ↓, segure ↘, △
Dragon Uppercut: →, ↓, segure ↘, □
Hell Lancer: →, ↓, segure ↘, X
Dragon Uppercut to Middle Kick: →, ↓, segure ↘, □ X
Dragon Uppercut to Spinning Low: →, ↓, segure ↘, □, ○
Spinning Demon: →, ↓, segure ↘, ○, ○
Spinning Demon to Left Hook: →, ↓, segure ↘, ○, □
Leaping Sidekick: →, →, →, X
Demon God Fist: △
Twin Pistons: □, △
Tsunami Kick: ○, ○
Tombstone Crusher: segure ↘, X+○
Jaw Breaker: □+△
Oni Stomp: ↓, ○
10 Hit Combo 1: →, →, △, □, △, △, X, ○, ○, □, △, □
10 Hit Combo 2: →, →, △, □, △, △, X, ○, ○, X, △, □
10 Hit Combo 3: →, →, △, □, ○, ○, △, ○, X, △, □
Double Face Kick: aproxime, □+X ou →, □+X
Hip Throw: aproxime, △+○ ou →, △+○
Steel [illegible] Drop: pela esquerda, □+X ou △+○
Skull Smash: pela direita, □+X ou △+○
Reverse Neck Throw: pelas costas, □+X ou △+○

Golpe Final
Tekken 5

Stonehead: aproxime, →, segure →, □+△
Ultimate Tackle: ↓, □+△ ou segure ↙, □+△
Ultimate Punch: △, □, △, □, △
Gates of Hell: aproxime, segure ↓, ↘, ↓, segure ↘, □+△

HEIHACHI MISHIMA

Flash Punch Combo: □, □, △
Left Right Combo: □, △
Demon Slayer: □, △, △
Demon Executioner: □, △, △, □+△
Fake Executioner: □, △, △, □+△, ↓ ou ↑
Demon Kicker: □, △, ○
Demon Backhand Spin: △, △
Quick Executioner: △, △, □+△
Quick Executioner Feint: △, △, □+△ ↑ ou ↓
Demon Scissous: pressione rapidamente ○, **X**
Demon Breath: □+△
Demon Massacre: →, □, ←, △, □
Demon Lair: →, □, ←, △, ○
Demon Shout: →, △, □+△
Demon Shout Feint: →, △, □+△ ↑ ou ↓
Lightning Crush: →, **X**
Right Splits Kick: →, ○
Chrome Dome: →, □+△
Double Palm Strike: ↘, □, □
Twin Pistons: ↘, □, △
Demon's Wings: ↘, □+△
Hammer Punch: ↓, □
Hammer Punch to Iron Hand: ↓, □, △
Raijin Stance: ↓, **X**+○
Pulverizer: □
Raijin's Wrath: □, △
Lightning Bolt: △
Lightning Hammer: segure ↓, □+○
Eisho Mon: ↙, △
Altar Splitter: ←, □
Demon's Boar: ←, △
Hooking Crescent Kick: ←, **X**, **X**
Twin Hammers: ←, □+△
Hell Axle: ↗, **X**, ○
Wind Slicer: ↗, ○
Demon Uppercut: →, segure →, △
Left Splits Kick: →, segure →, **X**
Deity Slayer: ←, ←, □+△
Shadow Step: ←, ←, **X**+○
Seiryu Mon: ←, →, △, △, □
Iron Hand: ↓, ↘, →, △
Rising Uppercut: →, ↓, segure ↘, △
Dragon Uppercut: →, ↓, segure ↘, □
Jumping Low Kick: →, ↓, segure ↘, **X**
Jumping Mid Kick: →, ↓, ↘, **X**
Spinning Demon: →, ↓, segure ↘, ○, ○, ○
Tsunami Kick: ○, ○
Spinning Demon Uppercut: □
Leaping [illegible] Kick: →, →, →, **X**
Dark Thrust: △
Tsunami Kick: ○, ○
Crouching Dragon Kick: ↘, ○
Kidney Smasher: △
Geta Stomp: ↓, ○
Auger: △+**X**+○
10 Hit Combo 1: →, →, △, □, △, △, **X**, ○, ○, □, △, □
10 Hit Combo 2: ↘, **X**, △, △, ○, ○, □, ○, □, △, ○
10 Hit Combo 3: ↘, **X**, △, △, ○, ○, □, ○, □, △, □
10 Hit Combo 4: ↘, **X**, △, △, ○, ○, □, △, □, △, □
Neck Breaker: aproxime, □+**X** ou →, □+**X**
Jumping Powerbomb: aproxime, △+○ ou →, △+○
Guillotine Chop: pela esquerda, □+**X** ou △+○
Freefall: pela direita, □+**X** ou △+○
Atomic Drop: pelas costas, □+**X** ou △+○
Stonehead: aproxime, →, segure →, □+△
Broken Toy: aproxime, ↓ ↘, segure →, □
Heaven's Wrath: ←, □+**X** ou ←, △+○

JIN KAZAMA

Left Right Combo: □, △
Left Right Axe Kick: □, △, **X**
Left Right to Spinning Hook Kick: □, △, ○
Kazama Style Combo: □, **X**, △, □, ○
Feint Kick Combo: □, segure **X**, **X**
Left Jab [illegible] Left Low Kick: □, ↓, **X**
Double Thrust Roundhouse: △, □, ○
Double Thrust Low Trick Kick: △, □, segure ○, ○
Switch Blade: △, ○
Spinning Flare Kick: pressione rapidamente ○, **X**
Median Line Destruction: □+△
Right Elbow: →, △
Left Roundhouse: →, **X**
Stinger: →, segure **X**, **X**
Heat Seeker: →, segure **X**, **X**
Front Thrust Kick: →, ○
Double Chamber Punch: →, □+△
Thrust to Roundhouse: ↘, □, ○
Thrust to Low Trick Kick: ↘, □, segure ○, ○
Uppercut: ↘, △
Left Sidekick: ↘, **X**
Blade Kick: ↘, ○
Coupse Thrust: ↓, □
Knee Popper to Sidekick: ↓, **X**, **X**
Right Sweep: ↓, ○
Double Lift Kick: ↓, **X**+○
Savage Swoud: ↙, △, △, **X**
Right Low Roundhouse: ↙, ○
Left Spinning Back Kick: ↙, **X**
Mental Alertness: ←, □
Left Drill Punch: □
Suigetsu Strike: △
Spinning High Kick: **X**
Right Sweep: ○
Right Backfist to Left Roundhosue: ←, △, **X**
Left Crescent [illegible] Low Roundhouse: ←, **X**, ○
Spinning Sidekick: ←, ○
Power Stance: ←, □+△
Avenger: ↖, □+△
Front Jump Kick: ↑, ○ ou ↗, ○
Evading Middle Strike: ↗, △
Spinning High Kick: ↗, [illegible]
Demon's Paw: →, segure →, △
Right Axe Kick: →, segure →, ○
Left Axe Kick: →, segure →, **X**
Kazama Style 6 Hit Combo: →, segure →, **X**, □, **X**, △, □, ○
Evil Intent: ←, →, △, □, △
Thrusting Uppercut: →, ↓, segure ↘, □
Right Roundhouse Punch: →, ↓, segure ↘, △
Lunging Low Roundhouse Kick: →, ↓, segure ↘, ○
L.L.R.K. to Spinning Flare Kick: →, ↓, segure ↘, ○, **X**+○
Crouching Uppercut: △
Left Spinning Back Kick: **X**
Twin Lancer: □, △
Mental Alertness (↓): □+**X**+○
10 Hit Combo: →, △, **X**, **X**, **X**, △, □, △, **X**, ○, △
Double Face Kick: aproxime, □+**X** ou →, □+**X**
Over the Shoulder Reverse: aproxime, △+○ ou →, △+○
Shoulder Flip: pela esquerda, □+**X** ou △+○
Over the Limit: pela direita, □+**X** ou △+○
Pivoting Hip Throw: pelas costas, □+**X** ou △+○
Tidal Wave: aproxime, ↗, □+△
Complicated Wire: aproxime, ↓, ↙, segure ←, □+**X**
Parry: ←, □+**X** ou ←, △+○

LEE CHAOLIN

Left Right Combo: □, △
Left Right to Revolution Zwei: □, △, △, **X**
Left Right Mid: □, △, ○
Left Right Max Mid: □, △, segure ○
Left Right to [illegible] Step: □, △, →
Right Cross to Revolution Zwei: △, △, **X**
Hammer Kick Combo: [illegible], **X**
Spinning Hammer Kick: ○, **X**, **X**
Spin Kick Somersault: ○, **X**, ○
Machinegun Kicks: ○, ○, ○
Lee Somersault: ○, ↑, [illegible]
Pirouette Punch: □+△
Hitman: **X**+○

DURANTE O HITMAN
Freaker Jab: □
Freaker Jab Rush: □, □, □, □
Striker Kick: pressione rapidamente □, ○
Scatter Blow: △
Scatter Kick: **X**
Shin Slicer: ○
Mist Illusion: □+△
Silver Slash: ↗, [illegible]

Revolution Zwei: →, △, **X**
Acid Stoum: →, **X**, **X**, **X**, **X**, ○
Silver Whip: →, ○
Mist Step: →
Sway: ←
Shredder Kick Combo High: ←, **X**, ○, ○
Shredder Kick Combo [illegible]: ←, **X**, ○, →, ○
Shredder Kick Combo Low: ←, **X**, ○, ↓, ○
Lee Left [illegible] Kick: ↘, **X**
Front Kick: ↘, ○
Silver Low: ↓, **X**
[illegible]hin to Head Kick: ↓, ○, ○
Shin to Spinning Hammer Kick: ↓, ○, ○, **X**, **X**
[illegible]hin [illegible] Spin Kick Somersault: ↓, ○, ○, **X**, ○
Laser Edge Machine Gun Kick: ↓, ○, ○, ○, ○
Laser Edge Lee Somersault: ↓, ○, ○, ↑, **X**
Laser Edge Kick Combo: segure ↓, ○, ○, ○, ○
Silver Cyclone: ↓, **X**+○
Bump Kick: ↙, **X**
Death Touch: ↙, □+△
Triple Fang: ←, □, □, △
Triple Fang to Hitman: ←, □, □, **X**+○
Triple Fang to Mist Step: ←, □, □, →
Mist Kick: ←, [illegible]
Mist Wolf Combo: ←, **X**, **X**
Trick Kick: ←, segure **X**, **X**
Silver Heel: ←, ○
Quick Silver Sting: ↗, **X**
Silver Arrow: ↗, ○
Silver Sting: ↗, **X**+○
Pulse Blast: →, segure →, **X**
Deadly Edge: →, segure →, ○
Lee Cutter: ←, segure ←, ○
Blazing Kick: ↓, ↙, ○
Lee Sliding: →, →, **X**+○
Back Handspring to Hitman: ←, ←, **X**+○
Infinite Kick Chain 1: **X**, **X**, segure ↓, **X**, **X**, **X**
Infinite Kick Chain 2: **X**, **X**, segure ↘, **X**, **X**, **X**
Low Variation: segure ↓, **X**, **X**
High Variation: segure ↑, **X**, **X**
Silver Tail: ↘, ○
Fake: segure ↗, [illegible]
Catapult Kick Low: ↗, ○
Catapult Kick High: segure ↗, ○
Catapult Drop: segure ↗, **X**+○
Sliding: ↘, ↓, segure ↘, **X**
Rear Cross: △
Right Cross to Mist Step: △, →
Lee Screw Left: **X**
Lee Screw Right: ○
10 Hit Combo: ↘, □, △, △, □, **X**, **X**, **X**, ○, **X**, ○
Fouearm Drop: aproxime, □+**X** ou →, □+**X**
Axle Throw: aproxime, △+○ ou →, △+○
Lee Harassment: pela esquerda, □+**X** ou △+○
Lee Stunner: pela direita, □+**X** ou △+○
Face Crusher: pelas costas, □+**X** ou △+○
Knee Drive: aproxime, →, segure →, **X**+○
Scatter Kick Throw: [illegible]
Mist Trap Throw: ←, segure **X**, **X**, ○
Mist Illusion: ←, □+△

JULIA CHANG

G-Clef Cannon: □, □, □
Divine Impact: □, □, △
G-Clef Cannon Bow [illegible] Arrow: □, □, ○, **X**
Machine Gun Punch: □, △
Machine Gun Cannon: □, △, □
Machine Gun Low [illegible]k: □, △, **X**
Machine Gun High Kick: □, △, ○
Spin Behind: △, ←
Double Fist: □+△
Spinning Kicks [illegible]
Uppercut: ○, ○, □
Triple Spinning Kick: ○, ○, ○
Triple Spinning Low: ○, ○, segure ↓, ○
Buffalo Charge: □+△, ○, ←, →, □+△
Wind Roll: **X**+○ ou ↑, **X**+○
[illegible] Club: □
Palm Explosion: △
Hunting Tomahawk: **X**, □
[illegible] [illegible] Arrow Kick: □+○, **X**
Flash Uppercut: →, □
Palm Explosion: →, segure □, △
Right Left Combo: →, △, □
Swift Step: →, **X**
Lashing Arrow: → segure **X**, □
Swift Step Explosion: →, **X**, △

Deceptive Kick: →, X, ○
Shove It Up: →, □+△
Heavy Uppercut: segure →, □+○
Twisting Arrow: ↘, △
Slow Power Punch Combo: ↘, △, □
Slow Power Punch ■ Low Kick: ↘, △, X
Slow Power Punch to High Kick: ↘, △, ○
Low Blow: ↘, □
Left Knee: ↘, X
Mountain Crusher: ↘, ○, △, ←, segure →, □
Left [illegible] Combo: ↓, △, ■
Jamming Low Kick: ↓, X
Sweep: ↓, ○
Razou's Edge: ↓, ○, □
Sweep Head Kick: ↓, ○, ○
Sweep Low: ↓, ○, segure ↓, ○
Sweep Kick: ↙, ■
Double Sweep: ←, X, ○
Heaven Shatter Kick: ←, ○
Twin Arrow: ←, □+△
Double Lift Kick: ↗, ○, X
Foot Stomp: ↗, X+○
Party Crasher: →, segure →, □
Elbow Skyscraper Kick: →, segure →, □, ○
Lift Kick: →, segure →, X
Raging River: →, segure →, □+△
Rapid Counter Attack: ↓, segure ↘, □
Lightning [illegible] ↓, segure ↘, □, △
Rapid Counter Attack ■ Wind Roll: ↓, segure ↘, □, X ou ↓ segure ↘, □, ○
Skyscraper Kick: ○
Tequila Sunrise: △
T.S. Elbow Smash: △, △
T.S. Double Elbow: △, △, □+△
T.S. Low Kick Slash Uppercut: △, ○, □
T.S. Low High Kicks: △, ○, ○
T.S. Low Kicks: △, ○, segure ↓, ○
T.S. Combo: △, □, □
T.S. Arrow Kick: △, □, ○, X
Body Elbow: ↘, △
Spinning Sweep: ↘, ○
Spinning Sweep Combo: ↘, ○, X
Sidestep Lightning Bolt: △, □
Handstand Kick: X+○
Welcome: △+X+○
10 ■ Combo 1: △, □, □, △, X, X, X, ○, ○, □
10 Hit Combo 2: △, □, □, △, X, X, △, X, △, □
10 Hit Combo 3: △, □, □, △, X, X, △, □, ○, X
Death Valley Bomb: aproxime, □+X ou →, □+X
Side Slam: aproxime △+○ ou →, △+○
Seesaw Toss: aproxime, ↓, ↙, □+X
Headlock Back Crusher: pela esquerda, □+X ou △+○
Twisted Sister: pela direita, □+X ou △+○
German Suplex: pelas costas, □+X ou △+○
Calf Branding: pelas costas, □+X, segure ← ou △+○ segure ←
Arm Lock Suplex: aproxime, segure ↘, □+△
Waist Suplex: aproxime, ↘, □+X
Mad Axes: aproxime, ↓, ↙, ←, segure →, △
Cross Arm Suplex: aproxime, segure ↓, ↙, ↓, segure ↙, □+△
Wild Stallion: aproxime, ↓, □+X
Bulldog: aproxime, ↓, △+○

YOSHIMITSU

Right Left Combo: △, □
Flash Punch: △, △
Flash Attack: △, X
Flash Punch Low Kick: △, segure ↓, X
Oni Kick Combo: X, X
Zig Zag: X, ○
Ballerina Kick to Kangaroo Kick: X, ↓, X+○
Kangaroo Kick: segure ○, X
Triple Roundhouse Combo: ○, ○, ○
Flea: □+△

DURANTE O [illegible]
Running Flea: →, segure → ou ←, segure ←
Jumping Flea: ↑
Flea Digger: ↓
Flea Dance: X ou ○
Skull Splitter: □+△
Kangaroo Kick: X+○
Manji Dragonfly: ↑, □+△
Indian Stance: ↓, X+○
Flea Roll: →, □+△
Sliding Headbutt: →, X+○
Meditation: X+○

DURANTE O MEDITATION
Healing: □+△
Back Handspring: X+○
Harakiri: □+○

Soul Stealer: □+○
Manji Backfist 1: →, △
Backfist to Stone Fist: →, △, segure ↙, △
Prison Gate: →, □+△
Kamikaze: →, X+○
Kamikaze Feint: →, X+○, ←
Doou Knocker: ↘, □, □, □, □
Doou Knocker to Back Knuckle: ↘, □, △
Doou Knocker to Back Knuckle Slap U Crazy: ↘, □, △, segure ↙, △
Basic Uppercut: ↘, △
Wood Cutter: ↘, X, □
Quick Slash: ↓, □
Death Slash: ↓, □, segure ↙
Cyclone Lift: ↓, □+△
Indian Stance: segure ↓, X+○

DURANTE O [illegible] STANCE
Stoum: □
Stone Fists: △
Kangaroo [illegible]k: ○
Cannon: X, X+○
Vacuum Dance: segure ← ou segure →
Indian Levitation: segure X+○
Harakiri: ↓□+○
Harakiri to Manji Blood Dance: ↓, □+○ segure ←, □, □, □
Stone Fists: segure ↙, △, △, △, △, △, △
Manji Spin Low Kicks: segure ↙, X, X, X, X, X
M.S.L.K. Front Kick: →, ○
Bad Stomach: segure ↙, □+△
Poison Breath: □ ou △
Backflip Kick: X ou ○
Slap U Silly: ←, □, □, □, □, □, □
Slap U Silly to Side Spin: ←, □, X+○
Oni Thrust: ←, □+△
Spinning Evade: segure ←, X+○, X+○, X+○, X+○, X+○, X+○
Manji Dragonfly: ↑, □+△

[illegible] ■ MANJI DRAGONFLY
Dragonfly Blade: □
Dragonfly Fist: △
Dragonfly Sweep: X
Dragonfly Twister: ○

Guillotine Crow Kick: ↑, X+○
Avoiding the Puddle: ↗, ○
Rising Knee: ↗, ■
Death Copter: ↗, □+△
D.C. to Manji Dragonfly: ↗, □+△, □+△
D.C.T. ■ Manji Dragonfly: ↗, □+△, ←, □+△
D.C. Slice: ↗, □+△, ↓
D.C. Trick: ↗, □+△, ←
Poison Wind: ↗, X+○
P.W. Bronze Fist: ←, □
P.W.B.F. Steel Fist: X+○
P.W. Silver Fist: ○
P.W. Gold Fist: segure ↙, □
P.W. to Manji Dragonfly: ↗, X+○, □+△
P.W. ■ Flea: ↗, X+○, □+△
P.W. ■ Kangaroo Kick: ↗, X+○, X+○
P.W. to Indian Stance: ↗, X+○, ↓, X+○
Swoud Smash: →, segure →, △
Fubuki: →, segure →, ○
Solar Kick: →, segure →, □+△
Reverse Cartwheel: →, segure →, X+○
Reverse Cartwheel Shark Attack: →, segure →, X+○, □+△
Solar Kick Shark Attack: →, segure →, X+○, □+△, X+○
Swoud Stab: ←, segure ←, □
Face Splitter: ←, segure ←, □, □+△
Swoud [illegible] Windmill: ←, segure ←, □, □
Thunder Blade: ←, segure ←, □+△
Suicide: →, segure →, □+○
Confusion: →, segure →, □+○
Double Suicide: →, segure →, □+○, →, segure →
Moonsault Slayer: ↓, ↘, segure →, □
Exoucism Fist: △
Knee Cap: segure ↘, ■
Samurai Cutter: segure ↘, □
Inner Palm: □
Shrine: △
Whirlwind: ○
Manji Backfist baixo: △
Perilous Spirit: X
Indian Stance Healing: X+○
Spirit Shield: □+△+X
[illegible] Hit Combo 1: □, △, □, ○, ○, ○, □, □, □, □
10 Hit Combo 2: □, △, □, ○, △, △, △, ○, □, □,
10 Hit Combo 3: □, △, □, ○, ○, ○, □, X+○
10 Hit Combo 4: ○, ○, △, △, ○, ○, □, □, □, □
10 Hit Combo 5: ○, ○, △, △, ○, ○, □, X+○
10 Hit Combo 6: ○, ○, △, △, □, □
Oni Killer: aproxime, □+X ou →, □+X
Swoud Face Slash: aproxime, △+○ ou →, △+○
Wheels of Hell: pela esquerda, □+X ou △+○
Neck Breaker: pela direita, □+X ou △+○
Tounado Drop: pelas costas, □+X ou △+○
Soul Siphon: aproxime, ↓, ↘, segure →, △
Rainbow Drop: aproxime, ↓, ↙, segure ←, □+△
Soul Possession: aproxime, ↓, ↙, ←, segure →, △

BRYAN FURY

Left Right: □, △
One Two Body Blow: □, △, □
One Two Low: □, △, X
One Two High: □, △, ○
Lair's Dance: □, ○, △, □, △
Whipping Fury: □, ○, △, ○
Cremation: □, ○, △, □, ○
Jab to Double Spin Kick: □, ○, X
Running Blind: □, ○, X, X
PK Combination: △, ■
Mid Kick to Rush: X, △, □, △
Bruce Special: X, △, □, ○
Quick Spin Kick: X, X
Anaconda Bite: X, X, △
Anaconda Rage: X, X, ○
Triple Spin Kick: ○, X, ○
Hammer Driver: □+△
Knee Strike: →, X
Right Left to Knee: →, △, □, ○
Side Step Elbow: →, □+△
Gravity Blow: →, □+○
Left Body Blow: ↘, □
Double Body Blow: ↘, □, △
Vulcan Cannon: segure ↘, □, □, □, □
Right Body Blow: ↘, △
Snake Edge: ↘, X
Wolf's Tail: ↘, ○
Elbow Smash: ↓, △
Quick Left Low Kick: ↓, X
Low Kick Body Blow Combo: ↓, X, △
Low Kick: ↓, ○
Multiplied Destruction: ↓, X+○, △, X
Thin Low Kick: ↓, X+○
Stomach Blow: ↙, △
Sweeper Kick: ↙, ■
Chopping Elbow: ←, □
Gatling Rush: ←, pressione rapidamente □, △, □, △, □, △, □, △, □, △, □, ○
Light Back Knuckle: ←, △
Double [illegible]i Knuckle: ←, △, □
Hands of Doom: ←, △, □, △
Wolf Call: ←, △, ○
[illegible]olf Bite: ←, △, □, ○
Front Kick: ←, X
Front Kick to Slither Step: ←, X, →
Front Kick to Punch: ←, X, △
Front Kick to Rush: ←, X, △, □, △
Run fou Cover: ←, X, △, □, ○
Front Kick ■ Knee: ←, X, ○
Front Kick to Double Hammer: ←, X, □+△
Knee Break: ←, ○
Meteou Smash: ←, □+○
Rolling Driver: ↗, ■
Oubital Heel Kick: ↗, ○
Mach Breaker: →, segure →, △
[illegible] Kick: →, segure →, X
[illegible] Kick: →, segure→, ○
Flying Knee Kick: ←, segure ←, ○
Jet Uppercut: →, ←, △
Sway: ↓, ↙, segure ←
Sway and Smash: ↓, ↙, segure ←, △
Snake Slash: →, →, →, X
Left Upper: □
Right Upper: △
Fisherman's Slam: segure →, △
High Knee Kick: X
Double High Knee Kick: X, ○
Shout Upper: □+△
Headhunter: □
Shell Shock: △
Cheap Trick: pressione rapidamente □, △
Taunt: □+X+○
Bruiser Combo: →, △, □, ○, △, □, ○, △
10 Hit Combo 1: ←, X, ○, □, △, □, ○, △, □, ○, △
10 Hit Combo 2: ←, X, ○, □, △, □, ○, △, ○
10 Hit Combo 3: ←, X, ○, □, △, □, ○, X, X, △
Gravity Brain Buster: aproxime, □+X ou →, □+X
Guillotine: aproxime, △+○ ou →, △+○
Gravity Throw: pela esquerda, □+X ou △+○
Knee Blast: pela direita, □+X ou △+○
Neck Throw: pelas costas, □+X ou △+○
Anaconda Assassin: aproxime, →, segure →, □+△
Chains of Misery: aproxime, segure ↓, ↘, ↓, segure ↘, □+△
Parry: ←, □+△

Por Lord Mathias

StarFox: Assault

StarFox: Assault

Nintendo?Nanco
Ação/tiro
4 jogadores

8.8

Controle 9.0

Os controle na nave são quase perfeitos, mas o tanque e a pé, há problemas de sensibilidade nos comandos.

Diversão 9.0

O jogo em si é bastante curto, mas os desafios pelas medalhas e outros modos de jogo prolongam a vida útil.

Gráfico 9.0

Possui ótimas texturas e gráficos bastante detalhados, sem perda de velocidade. Os efeitos visuais estão um pouco abaixo.

Som 8.5

Trilha sonora estilo orquestra, executado pela filarmônica de Tóquio. Combina bem com a ação e as dublagens também estão boas.

Oito ou oitenta! Por Kamikaze

Sou fã de StarFox desde a versão do SNes. As fases de nave estão excelentes, o que estraga são as missões em terra.

FASE 2

StarFox: Assault

17 - Utilize o tanque para destruir essa parede e começar explorar dentro.

BANDEIRA [illegible]

18 - Dentro da área azul. Atire nesse ponto para revelar uma bandeira azul em cima da plataforma.

19 - Destrua com o tanque essa outra parede azul.

BANDEIRA [illegible]

20 - Atire na parede entre as duas plataformas para revelar a última bandeira da fase.

21 - Após pegar todas as bandeiras da fase, destrua todos os [illegible] espalhados pela fase. Utilize o radar para facilitar sua vida e não esqueça de descer pelo elevador e destruir uma nave bem escondida.

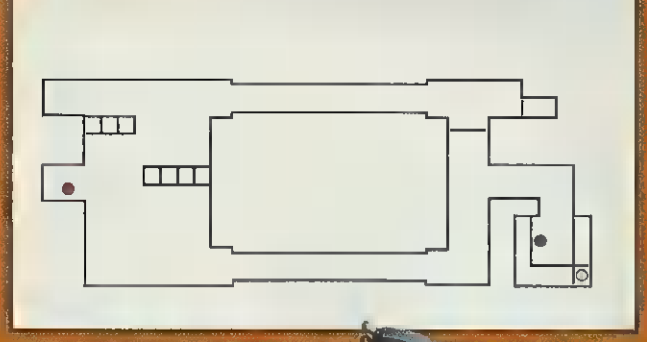
22 - Na primeira parte do inimigo, você terá que atirar na bola vermelha embaixo dele para fazê-lo cair no chão. Caso sua nave seja destruída, use o radar e encontre uma nova.

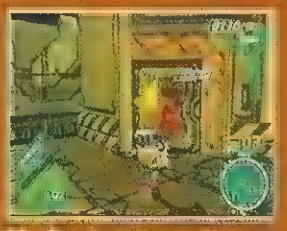
23 - Quando o inimigo cair no chão, [illegible] em cima do inimigo. [illegible] a bola vermelha surgir e mande bala. Quando a parte de cima começar a soltar raios, [illegible] e repita a operação.

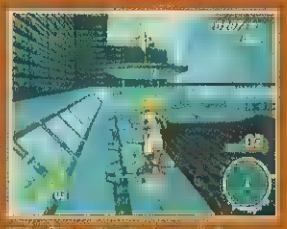
FASE 3

24 - Logo de cara, você terá a missão de destruir 13 alvos pela fase. Utilize o radar e não perca muito tempo com os inimigos, pois você tem um determinado tempo para destruí-los.

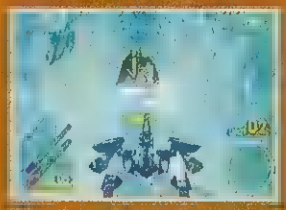
25 - No último piso da fase, pegue o elevador nesse ponto para destruir os últimos dois alvos da fase.







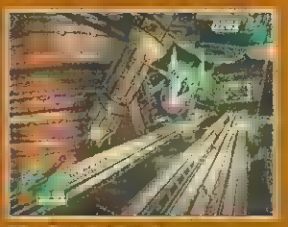
FASE 4



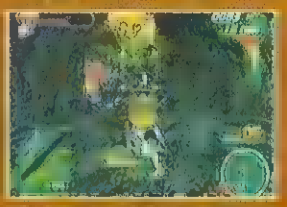
Detonado

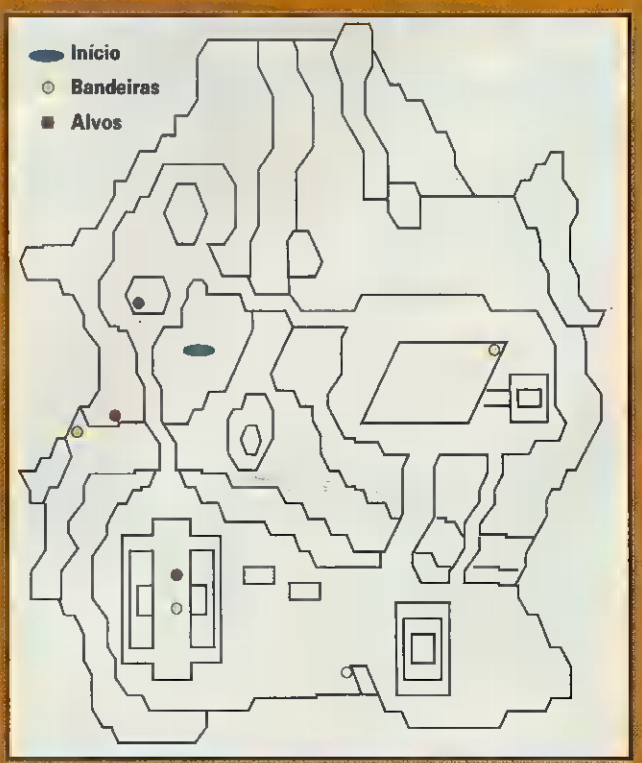
StarFox: Assault

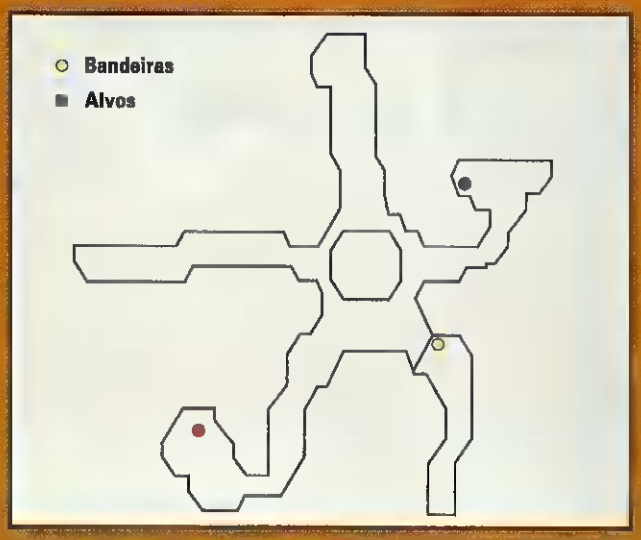
FASE 5

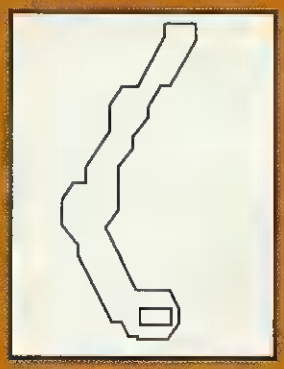


FASE 6









FASE 7

Detonado
StarFox: Assault

65 - Após matar todos os alvos, entre e pegue a pedra no alto da pirâmide.

66 - Destrua os inimigos que aparecem na tela e seja rápido para matar as máquinas que soltam vida.

67 - Mande a carga do inimigo. Tente esperar para destruir todos os tiros que ele lança contra você rapidamente.

FASE 8

68 - No alto da pista mande os tiros de artilharia, veja o primeiro bandeira de fase.

69 - Atire dentro do túnel e pegue vida nas bandeiras.

70 - Na parte de baixo da estação, evite ficar batendo para aparecer uma vida bandeira.

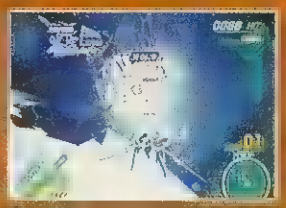
71 - No alto da estação, olhe mesmo pelo para encontrar a quarta bandeira.

72 - Destrua alguns inimigos dentro da estação para dar uma pedra no medidor.

73 - Antes entrar na estação e veja o último bandeira de fase.

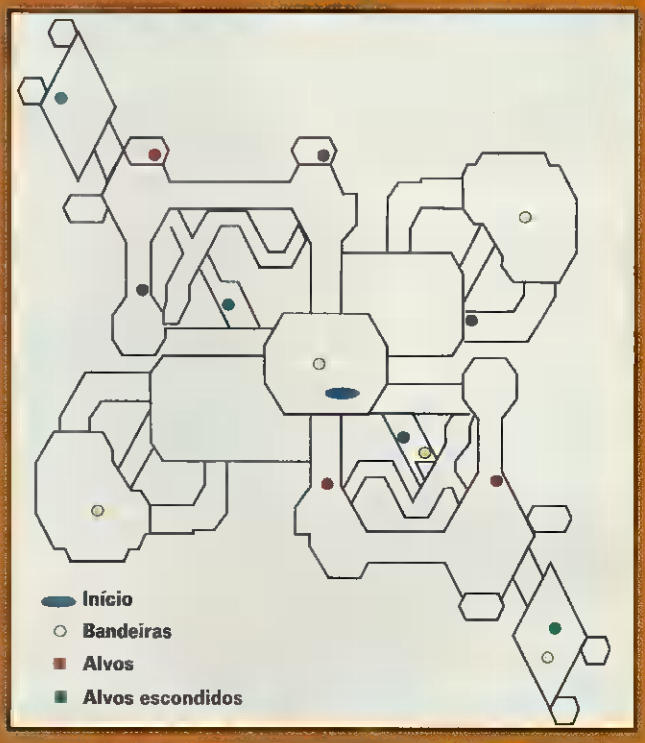
74 - Para salvar a estação, você terá que destruir todos os alvos que estão nela para a estação. Utilize a arma o inimigo para subir de uma lado, vá para o outro lado para destruir os outros.

75 - Após destruir a sequência de naves você verá uma série de dois mísseis vindo juntos, atire e mesmo procedimento.

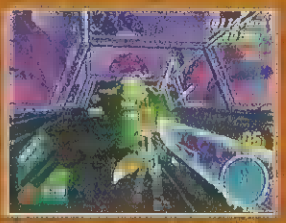


76 - O inimigo desse fase é um robô. Ele deve ser destruído em partes, começe pela perna de trás, se tiver sido bombardeado pelos lasers e pedras.

FASE 9



77 - Dois por vez, cuidado e fique atento a pedra e bandeira.



78 - Destrua esse inimigo de longe, pois se ele aproximar ele libera raios contra você.

79 - Para ter um "update" na fase, você terá que destruir uma série equipados pela fase. Nas partes de altas nas alvos, você terá que destruir esses geradores de força para as suas bolas amarelas.

80 - Nesse salão pode precisa descer pelos elevadores, se encontra nos cantos e pequenos granadas e atire nos inimigos e diminua com isso um obstáculo.

BANDEIRA 1

81 - [illegible]

82 - [illegible] o [illegible] para [illegible] os [illegible] nas [illegible]

83 - Em algumas partes, [illegible] o [illegible] para [illegible]

84 - Nas [illegible] uma arma [illegible]

BANDEIRA 3

85 - Na [illegible] roxa na [illegible] do [illegible] de [illegible] localiza [illegible]

86 - Nos corredores com [illegible] no [illegible] e [illegible] ser [illegible]

87 - [illegible] da [illegible] pegue a nave no [illegible] da fase.

BANDEIRA 4

88 - [illegible] fase.

BANDEIRA 5

89 - [illegible] area [illegible]

90 - [illegible] pegar [illegible] as [illegible] da [illegible] para [illegible]

FASE 10

BANDEIRA 1

91 - [illegible] no centro [illegible] para [illegible]

BANDEIRA 2

92 - Atire no lado [illegible] nesse [illegible] uma [illegible]

93 - [illegible] os [illegible]

94 - [illegible] sua [illegible]

BANDEIRA 3

95 - [illegible] nesse [illegible] do [illegible] essa bandeira.

BANDEIRA 4

96 - Mate o [illegible] do lado [illegible] e pegue a [illegible]

97 - [illegible] sem ser [illegible]

BANDEIRA 5

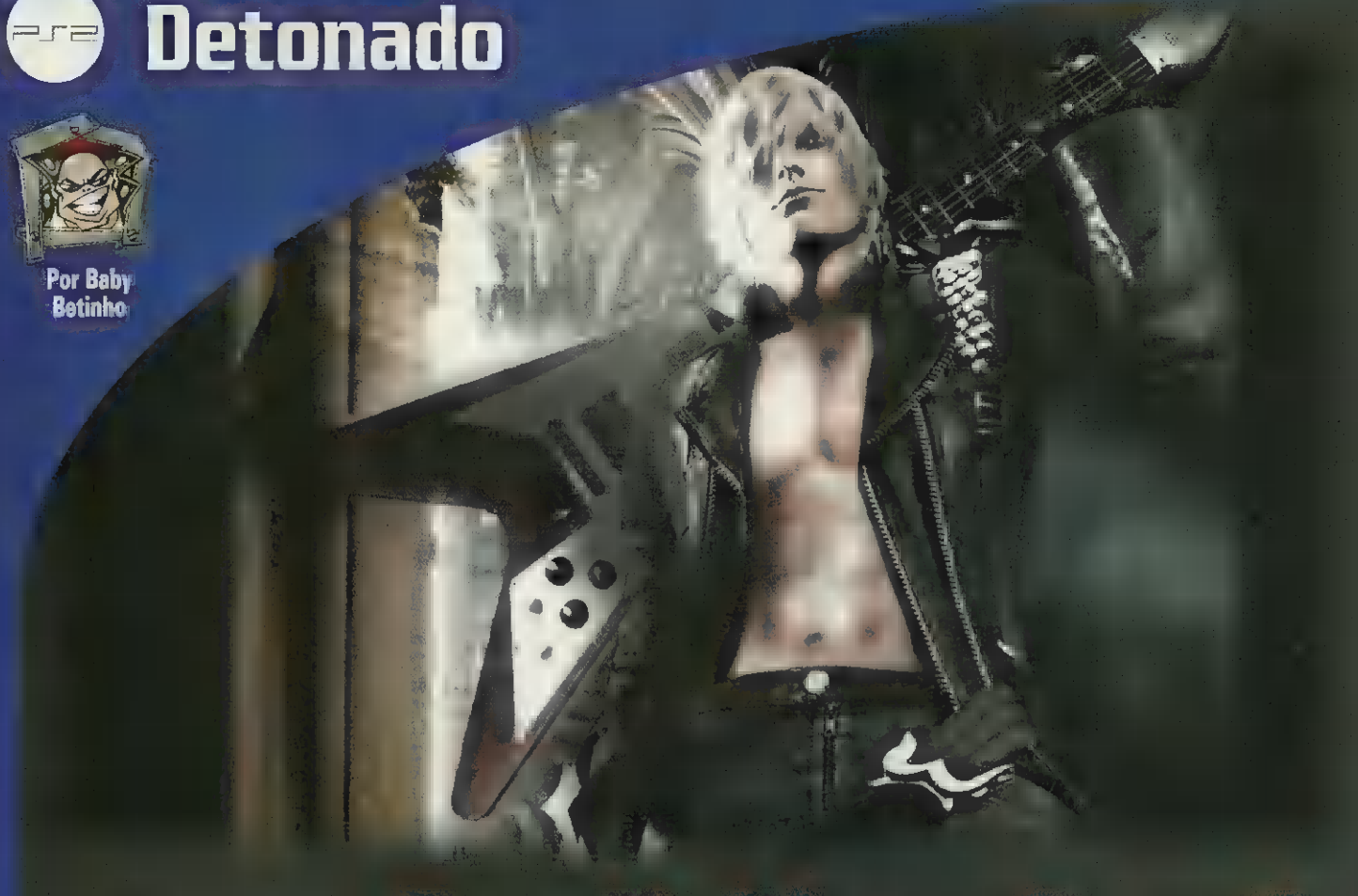
98 - [illegible] no [illegible] de [illegible], mate o do lado [illegible]

99 - [illegible] sua [illegible] em seu [illegible]. Não [illegible] na sua [illegible], mate [illegible]

100 - [illegible] o seu [illegible] e [illegible] da [illegible] no [illegible] da tela. [illegible] lado nas suas [illegible]. Mate os [illegible] que voam [illegible] para pegar [illegible]

101 - Na [illegible]

Por Baby Betinho



Devil May Cry 3

Devil May Cry 3

Capcom
Ação
1 jogador

8.8

Controle 8.5

Tem ótima resposta de comandos, mas a configuração padrão não é muito boa. Alguns movimentos falham.

Diversão 9.0

As cenas de ação garantem satisfação pela variedade e pelo desafio. Os chefes são variados e requer estratégias.

Gráfico 9.0

A modelagem dos personagens deixa a desejar, mas os cenários e alguns chefes são de arrasar. Tem bons efeitos também.

Som 9.0

Combinando rock pesado e eletrônico frenético, está em sintonia com a ação.Efeitos e falas têm qualidade.

Quebra-cabeça? Por Yamikuronue

Eu entendo que a ação é o foco do game mas os quebra-cabeças de Devil May Cry parecem ter uma peça só de tão fácil.

Como dissemos anteriormente, a série nasceu como um dos protótipos de Resident Evil que seria lançado para PlayStation 2, mas como acabou ficando muito diferente do estilo do famoso jogo de horror, a Capcom optou por torná-lo uma série independente. Não por acaso os dois jogos dividem parte do "DNA". Os ângulos de câmera e parte da mecânica são bem similares a Resident Evil. Mas Devil May Cry é muito mais orientado à ação. Essa terceira versão retoma as boas qualidades da primeira versão e faz esquecer em pouco Devil May Cry 2. Tudo que Dante faz tem que ser estiloso e ele não perde a pose. Os ataques do herói de vermelho consiste em ataques de corpo-a-corpo usando armas brancas, como espadas e um nunchaku invocado, ou com armas de fogo, perfeito para longas distâncias. Nesse terceiro game foi introduzido o sistema de Style. São opções que reforçam determinadas características de Dantes e são de quatro tipos. A Swordmaster melhora a espada, a Gunslinger, o tiro, a Trickster, a mobilidade e a Royal Guard permite defesa. Todas as armas podem ser melhoradas ao comprar upgrades para elas. O dinheiro vem das jóias vermelhas, que contam também como experiência para cada um dos Styles, que vai até o nível 8. O nosso meio demônio pode revelar a sua porção mais assustadora combinando-as com as armas brancas que são obtidas dos chefes. São inimigos de nomes conhecidos, como Cerberus, o famoso cachorro de três cabeças que guarda a porta do inferno. A trama de Devil May Cry 3 é entre irmãos, ainda precisadores de um amuleto. Neste episódio, que é anterior aos dois primeiros games,

REBELLION

- Rebellion Combo I: △, △, △.
- Rebellion Combo II: △, (pause) △, △.
- Helm Breaker: pressione △ durante o pulo.
- Stinger: Segure R1 + para frente em L3 + pressione △.
- Stinger Lv 2: segure R1 + para frente em L3 + pressione △.
- High Time: segure R1 + para baixo em L3 + pressione △.
- Million Stab: pressione rapidamente o △, enquanto executa o Combo II.
- Drive: segure △, solto.

CERBERUS

- Cerberus Combo I: △, △, △, △, △.
- Cerberus Combo II: △, △, (pause), △, △.
- Swing: pressione △ durante o pulo.
- Revolver: segure R1 + → em L3 + pressione △.
- Revolver Lv 2: segure R1 + → em L3 + pressione △.
- Windmill: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Satellite: pressione rapidamente o △, enquanto executa o Combo II.

AGNI & RUDRA

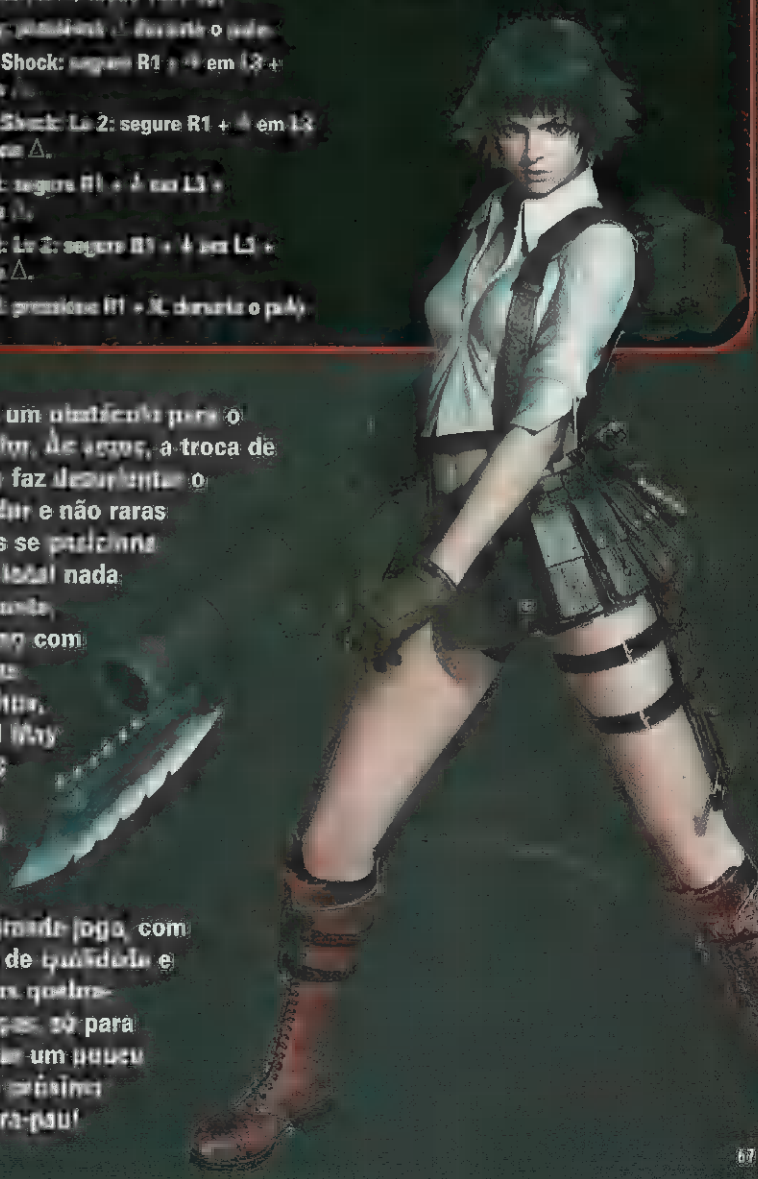
- A&R Combo I: △, △, △, △, △.
- A&R Combo II: △, (pause), △, △.
- A&R Combo III: △, (pause) △, (pause) △.
- Aerial Cross: pressione △ durante o pulo.
- Jet-Stream: segure R1 + para frente em L3 + pressione △.
- Jet-Stream: Lv 2: segure R1 + → em L3 + pressione △.
- Jet-Stream: Lv 3: segure R1 + → em L3 + pressione △.
- Whirlwind: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Million Slash: pressione rapidamente o △, enquanto executa o Combo III.
- Air Hike: pressione △ durante o pulo.

NEVAN

- Turn-Up : pressione △ no chão.
- Nevan Combo I: pressione △ quando estiver no modo Turn-Up.
- Nevan Combo II: pressione ↖ e △ em L3, quando estiver no modo Turn-up.
- Jam Session: pressione rapidamente o △, enquanto executa o Combo II.
- Nevan Combo III: pressione ↗ e △ em L3, quando estiver no modo Turn-up.
- Air Play: pressione △ durante o pulo.
- Reverb Shock: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Reverb Shock: Lv 2: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Bat Rift: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Bat Rift: Lv 2: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Air Raid: pressione R1 + X, durante o pulo.
- Thunder Bolt: pressione △, quando estiver com a Air Raid.
- Vortex: pressione △, quando estiver com a Air Raid.

BEOWULF

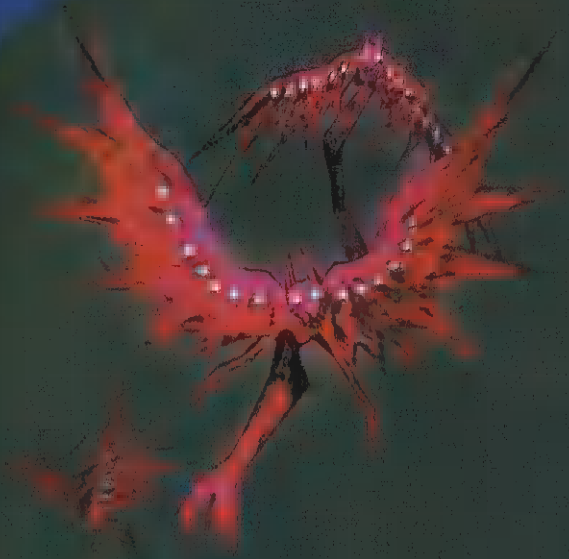
- Beowulf Combo I: △, △, △.
- Beowulf Combo II: △, △, (pause) △, △.
- Killer Bee: pressione △ durante o pulo.
- Straight: segure R1 + → em L3 + pressione △.
- Straight: Lv 2: segure R1 + → em L3 + pressione △.
- Beast Uppercut: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △.
- Rising Dragon: segure R1 + ↓ em L3 + pressione △, △.
- Hyper Fist: pressione rapidamente o △, enquanto executa o Combo II.
- Air Hike: pressione △ durante o pulo.



Dante acertará as contas com Virgil, dono de um estilo menos espalhafatoso, mas igualmente mortal. A dificuldade do game é um pouco alta, mas felizmente o sistema de experiência permite fortalecer o personagem para encarar as partes mais difíceis. Basta refazer uma missão anterior e juntar mais itens. Num jogo de ação rápida como Devil May Cry 3, bons comandos são imprescindíveis. O game certamente não falha nesse quesito, mas em determinados momentos o critério do sistema não chega a estar em sincronia com a do jogador. Isso se vê na hora de usar o desvio lateral, um movimento essencial que falha muitas vezes. Como disse, o objetivo do protagonista não é apenas detonar, mas fazê-lo com estilo. O game premia a variedade. Não repetir golpes em seqüência faz aumentar a barra de estilo. Ao lado dos inimigos a câmera é mais um obstáculo para o jogador. Às vezes, a troca de visão faz desorientar o jogador e não raras vezes se posiciona num local nada relevante. Mesmo com alguns defeitos, Devil May Cry 3 não deixa de ser um grande jogo, com ação de qualidade e alguns quebra-cabeças, só para relaxar um pouco até o próximo quebra-pau!

Detonado

Devil May Cry 3



ITENS

Orb vermelho: você ganha matando os inimigos ou detruindo objetos, funciona como dinheiro para comprar novos movimentos e itens.

Orb verde: recupera sua energia.

Orb Branco: recupera sua magia.

Orb Azul (Fragment): você obtém esse item, quando completa as missões secretas ou encontra-o em salas escondidas. A cada 4 coletados, uma parte do seu life aumenta.

Orb azul: aumenta seu life.

Orb roxo: aumenta sua magia.

Orb [illegible] poderá continuar do ponto em que morreu.

Vital Star S: recupera uma pequena parte de sua energia.

Vital Star L: recupera toda a sua energia.

Devil Star: recupera sua magia.

Holy Water: causa danos aos inimigos.

ESTILOS

TRICKSTER: tem como principal característica, a movimentação para acabar com os inimigos.

SWORDMASTER: tem como principal característica, o uso da espada para acabar com os inimigos.

GUNSLINGER: tem como principal característica, o uso das armas para acabar com os inimigos.

ROYALGUARD: diminui os danos dos inimigos, usa a estratégia como característica.

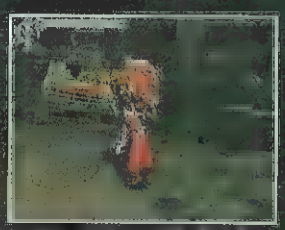
QUICKSILVER: tem como principal característica, a velocidade para acabar com os inimigos.

FASE 1 - A CRAZY PARTY

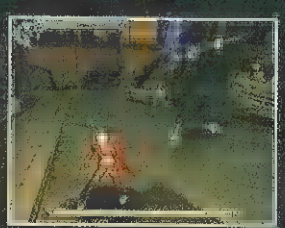
1 - Mate os inimigos da sala, [illegible] e o cesto de itens para encontrar orbs. Depois os [illegible] que os [illegible] ao morrer.

FASE 2 - THE [illegible] LINK

2 - Mate os inimigos e pegue o item ao lado da escada.



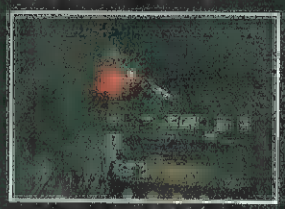
3 - Destrua esse inimigo ao longe com a arma para fazê-lo explodir e acertar os inimigos ao redor com seus destroços.



4 - Ao enfrentar a morte, ataque. Quando ele defender com a espada, pule por cima dele e acerte-o pela costa, repita a operação até ele morrer. Caso queira, poderá acertar a distância com a arma.

FASE 3 - THE DEVILS TOWER

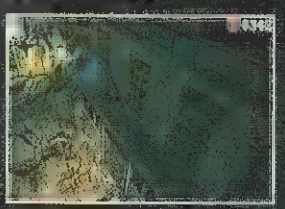
5 - Nessa parte, pule nas plataformas, usando o pulo duplo e mate os dois inimigos que ficam atirando orbs. Siga matando os inimigos no chão e depois entre na porta vermelha que irá abrir.



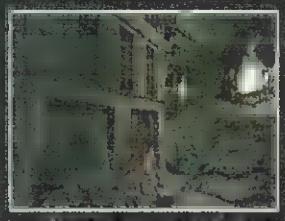
6 - Destrua as cadeiras, mesas e garrafas no bar para encontrar orbs. Suba em cima do bar para destruir alguns barris.

7 - Destrua essas máquinas e acerte-o a roda de fogo até conseguir a roda e liberar a [illegible]. Siga pela porta.

8 - Nessa sala, use o poste no centro da sala para acertar [illegible] inimigos de uma vez. Usando as escadas você pega [illegible] no alto, siga pela [illegible] vermelha.

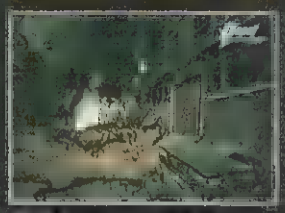


9 - Use o pulo duplo para pegar do lado direito vários orbs vermelhos nos prédios e no final da plataforma um azul.

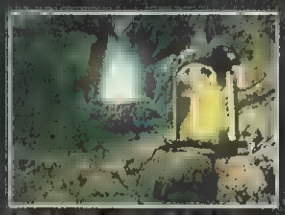


10 - Destrua essa parede para encontrar uma cedra que libera vários orbs. Acerte-a com a espada.

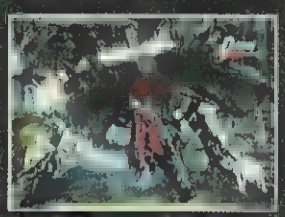
MISSÃO SECRETA 1



11 - Entre nessa parte do lado direito para entrar na missão secreta. Mate todos os inimigos no tempo determinado para ganhar um orb azul.

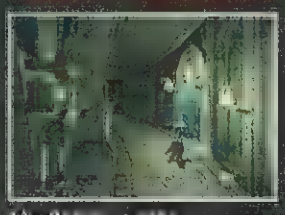


12 - Nessa estátua poderá comprar itens e configurar seu personagem, siga pela porta ao fundo.



13 - Acerte as cabeças para tirar o gelo das mesmas. Pule e acerte as cabeças com a espada. Depois de matar, recolha os orbs e você ganha uma nova arma.

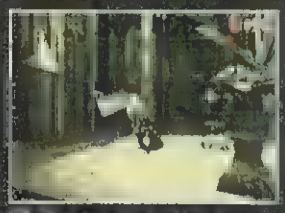
FASE 4 - THE UNINVITED ONE



14 - Pegue os orbs espalhados pelas duas rampas e entre nessa porta.

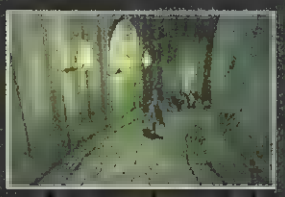
15 - Mate os inimigos, suba a escada e entre na porta a esquerda.

16 - Mate todos os inimigos da sala e entre na porta vermelha.



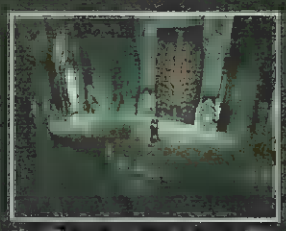
17 - Destrua as estátuas e a estátua vermelha para encontrar orbs. Acione a roda de fogo e pule em cima da plataforma.

18 - Use o pulo duplo para encontrar orbs no alto da tela. No corredor, pule em cima da caixa, use os canos para pegar um orb azul no alto dessa tela.

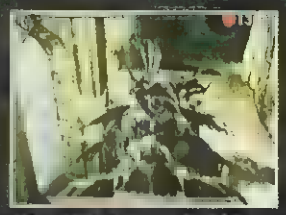


19 - Pegue os orbs espalhados pelas duas rampas e entre na porta amarela.

20 - Suba as escadas, você irá cair num porão. Mate os inimigos e siga pelo raio de luz azul.



21 - Entre na porta vermelha para enfrentar o [illegible].

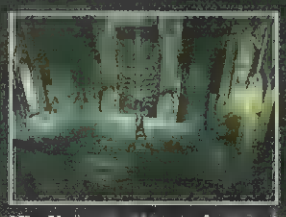


22 - Fique no alto da tela, quando a centopéia gigante passar, pule em cima e acerte seu corpo com a espada. Desvie dos raios e repita a operação. Siga pela porta vermelha.

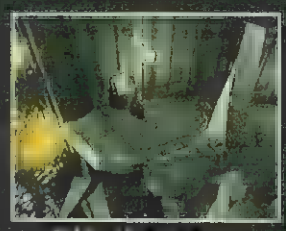
23 - Pegue o Autonomical Board na [illegible].

FASE 5 - OF DEVILS AND SWORDS

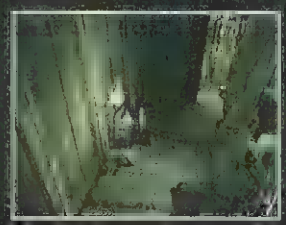
24 - Acerte esses inimigos com a arma para [illegible] por um tempo e facilitar sua vida. Siga pela porta vermelha do outro lado.



25 - Nesse ponto, você poderá cair no buraco e matar alguns inimigos para ganhar alguns orbs e depois voltar ou siga pela porta amarela.

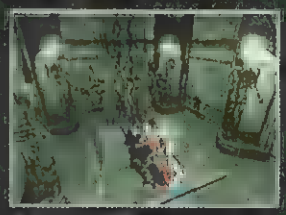


26 - Suba pelas rampas pegando os orbs e use o Autonomical Board nessa estátua.

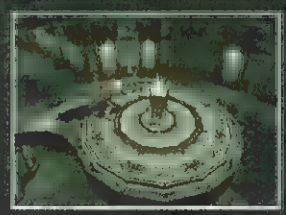


27 - Com as rampas liberadas pegue nesse ponto a Valura.

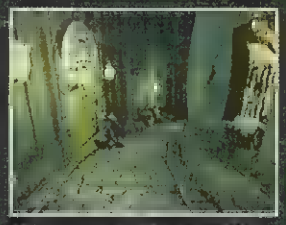
28 - Siga pela porta azul. Suba as escadas e entre na porta no final.



29 - Use a Valura nesse ponto.



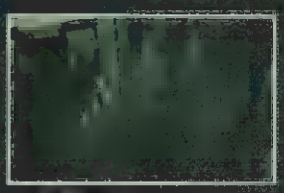
30 - Suba as escadas, pegue a Soul Of Vivel. Mate os inimigos e siga pela porta azul.



31 - Use o círculo vermelho no chão para alcançar o alto da fase, siga por essa porta.

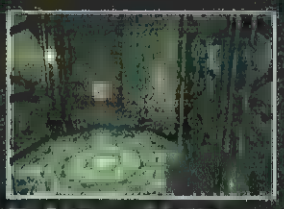
Detonado

Devil May Cry 3

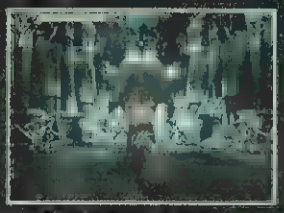


32 - Com a Soul Of Steel você poderá usar as escadas. No alto, use-a no buraco na parede. Siga pela porta que se abriu.

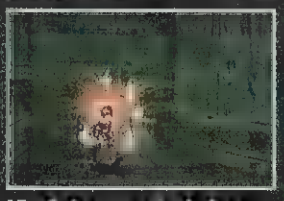
MISSÃO SECRETA 2



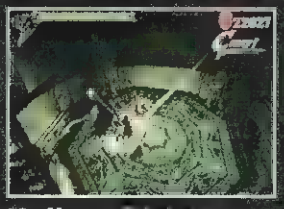
33 - Entre nessa estátua na parede para o para a missão secreta.



34 - Destrua os quatro inimigos sem ser atingido para ganhar mais um orb azul.



35 - Acione a roda de fogo e suba em cima da plataforma.



36 - Mate os inimigos na plataforma. Quando parar, pegue no alto alguns orbs.

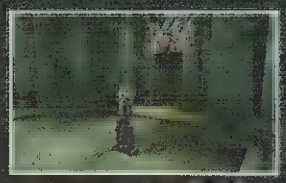
37 - Destrua os barris e estátua do lado esquerdo e entre na porta para enfrentar o mesmo.

38 - Mate um de cada vez, quanto o com a espada até fazê-lo ficar sem arma. Distribua espadas, quando vier de encontro, use o pulo para escapar. Após matar você ganha uma nova arma.

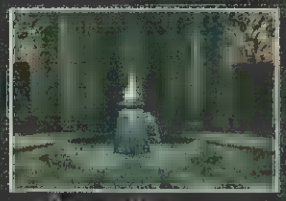
FASE 6 - FAMILY [illegible]

39 - Suba as escadas e siga pela porta vermelha.

40 - Nessa tela, você encontra quatro pedestais. Siga primeiro pelo pela escada em frente ao pedestal roxo.



41 - Você irá entrar numa sala com várias portas, siga a sequência. Entre na porta com 4 luzes acesas, depois siga entrando na porta com duas luzes acessas e finalize entrando na porta com três luzes acessas.



42 - Pegue o item no centro da sala. Saia entrando em qualquer porta para voltar à sala principal.

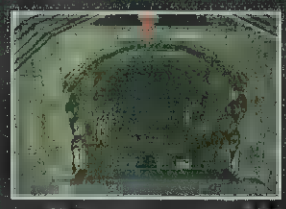
43 - Siga agora pela escada em frente ao pedestal laranja.

44 - Siga em frente, desviando dos espetos. No final, você encontra mais uma alavanca. Voltando pela mesma escada irá encontrar alguns inimigos.

45 - Finalize subindo as escadas em frente ao pedestal verde.

46 - Mate todos os inimigos nessa sala para pegar a última alavanca.

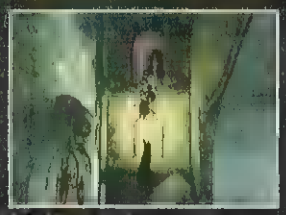
47 - Use a alavanca que pegou nessa estátua para liberar um caminho e ganhar uma nova arma. Siga pela porta azul.



48 - Use as estruturas no alto para pegar os orbs no alto da tela.

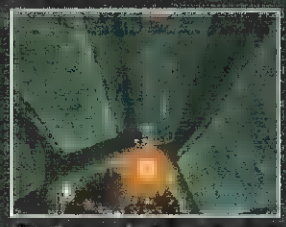
FASE 7 - A CHANCE MEETING

MISSÃO SECRETA 3



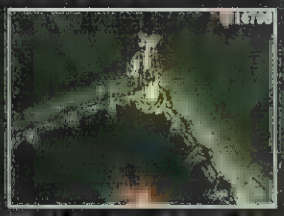
49 - Use o pulo duplo para entrar nesse buraco e achar mais uma missão secreta. Use o Air raid em uma das cabeças dos inimigos para conseguir mais 20s no alto da tela e ganhar mais um orb azul.

50 - Use os pilares para pegar no alto os orbs e siga pela porta vermelha.

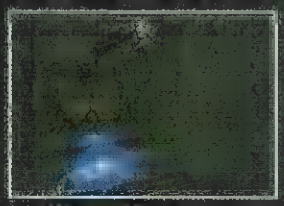


51 - Caia no buraco, entre na porta vermelha para entrar na livraria.

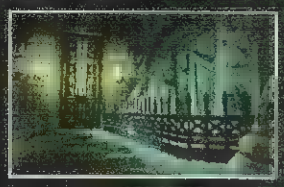
52 - Destrua as estátuas, uma delas irá deixar um item que você precisa pegar.



53 - Pule em cima das rodas de fogo para subir nas plataformas. Na subida você pega alguns orbs e um holy water. Entre na porta verde.



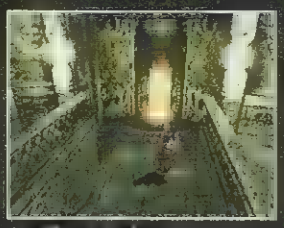
54 - Use os pilares para pegar no alto da tela vasos vermelhos e um azul. Bata todos azul.



55 - Mate os zumbis na escada e vasos no caminho à esquerda. Pegue no corredor um Vital Star, entre na porta.

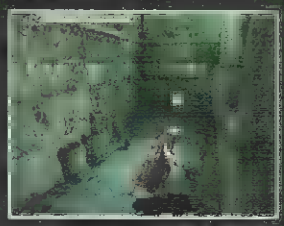
56 - Destrua os caixotes para encontrar orbs, mate os inimigos no centro da tela para fazer aparecer um item na frente da estátua. Pegue e siga pela porta marrom.

57 - Suba as escadas e use o item nesse pedestal.

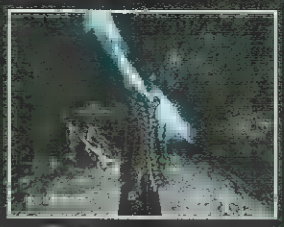


58 - Desça pelas escadas e entre no elevador.

59 - Saia do elevador e use o item na porta com chamas. Siga pela porta.

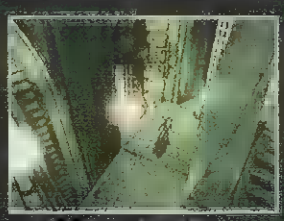


60 - Ao invés de subir, desça para pegar um golpe rch. Caia pelas escadas e entre na porta à esquerda.

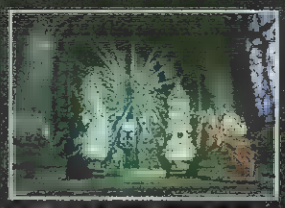


61 - Destrua a rachadura na parede com a espada.

62 - Atrave a roda de fogo. Assim a roda quer irá aparecer na tela use a espada e pegue o item que irá cair no chão. Volte pela porta.



63 - Volte e suba pelo elevador.



64 - Use o item nesta alavanca e siga por ela.

65 - Acerte a parede para liberar orbs, siga pelo caminho.

66 - Para matar o mestre, desvie de seus ataques pulando para os lados e quando parar, golpeie a abdômen com a espada, quando disponível, pule para desviar.

FASE 8 - 1
RENEWED FEAR

67 - Siga pela primeira e destrua esse demônio pedra.

68 - Siga para o retângulo e destrua mais um.

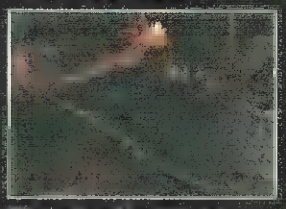
MISSÃO SECRETA 4

69 - Siga pelo caminho reto, onde terá um coffee

pronto para entrar nessa missão. Acione a roda de fogo e vire em cima da plataforma, você terá que matar os mínigos rapidamente antes da plataforma começar a descer para pegar mais um orb azul.

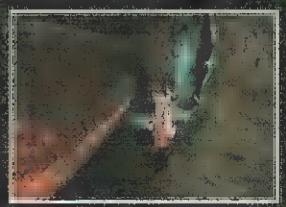
70 - Atrás do arbusto você encontra mais um monstro para matar.

71 - Siga pela passagem atrás do vasos para encontrar mais um monstro. Bata nos vasos para pegar os pedaços na parte verde da tela e siga pela nova passagem.



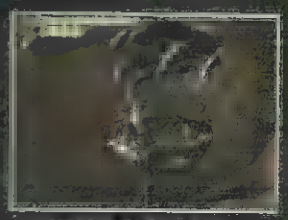
72 - Siga pela passagem, ao encontrar chamas a espada para quebrar alguns orbs e depois vire para a direita para matar mais um monstro.

73 - Pegue na pequena plataforma alguns orbs e vida e entre nessa passagem.



74 - Siga até o final e entre no barco. Passe reto pelo inimigo e entre no barco e bonde.

Devil May Cry 3



75 - [illegible] do [illegible], um monstro [illegible] correr atrás de [illegible] [illegible], [illegible] será [illegible].

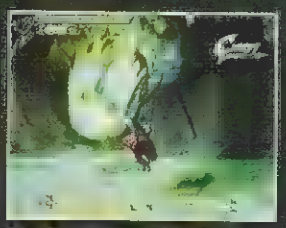
76 - [illegible] [illegible], [illegible] [illegible].

77 - Mate os [illegible] pelo caminho e [illegible] no [illegible] no final.

78 - Mate os [illegible] da [illegible] e pegue no [illegible] de tela o [illegible].

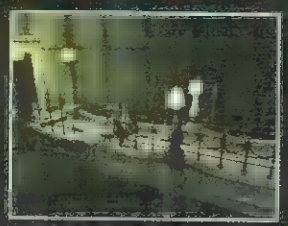
79 - Volte pelas passagem que veio. Novamente o monstro gigante irá [illegible] seja rápido.

80 - [illegible] o [illegible] [illegible] pegue nessa [illegible].

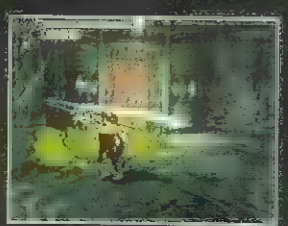


81 - [illegible] [illegible] um dos lados do [illegible] até [illegible] com a [illegible] [illegible] de [illegible] [illegible]. [illegible] no centro do [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], nessa [illegible] que [illegible] [illegible]. [illegible] a [illegible] e [illegible] o [illegible] [illegible] os [illegible] [illegible], [illegible] de um lado para o outro.

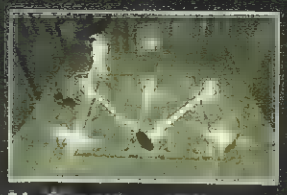
FASE 9 - FADED MEMORIES



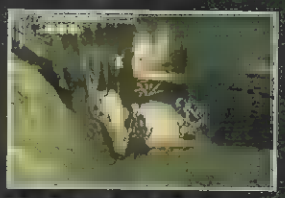
82 - Siga pela [illegible] e entre na [illegible] marrom.



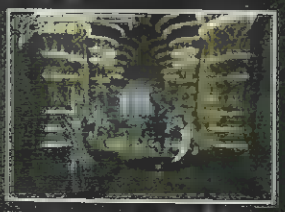
83 - Mate as [illegible]. [illegible] da [illegible], você [illegible] [illegible] [illegible], siga pela [illegible] [illegible].



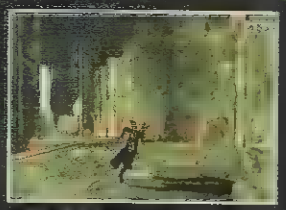
84 - Siga [illegible] essa [illegible] e [illegible] os [illegible] indicados para [illegible] a [illegible].



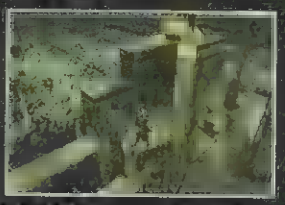
85 - Siga pelo [illegible] [illegible] os [illegible] [illegible] na [illegible] no final.



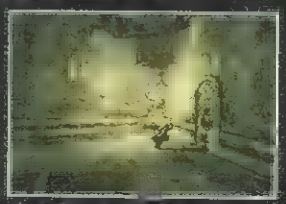
86 - Mate ou [illegible] [illegible] [illegible] e [illegible] pela [illegible] [illegible].



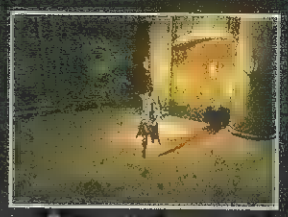
87 - Siga para a [illegible] de [illegible] da [illegible] para [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible] de [illegible] e de [illegible] da tela.



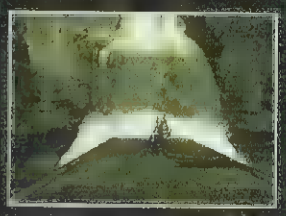
88 - [illegible] em cima [illegible] [illegible] para [illegible] [illegible] na [illegible] no [illegible] e [illegible] [illegible] [illegible] arma.



89 - Siga [illegible] na [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] pela [illegible] e [illegible] os [illegible] e entre na [illegible] no final.



90 - [illegible] o [illegible] nessa [illegible] da [illegible]. Mate as [illegible] e volte [illegible] [illegible] [illegible].

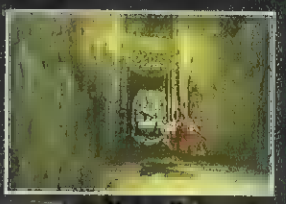


91 - Volte nessa [illegible] e [illegible] na [illegible].

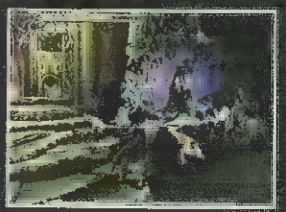
MISSÃO SECRETA 5

92 - Logo que entrar, use o [illegible] [illegible] para entrar no [illegible] num [illegible]. Entre num cristal [illegible] para entrar na fase. [illegible] todos os [illegible] do bar [illegible] determinado para [illegible] [illegible] um [illegible] [illegible].

93 - Siga pelo caminho, caía a [illegible] para pegar um [illegible]. Volte [illegible] o pulo duplo.



94 - Siga pela [illegible] e [illegible] [illegible] na [illegible].



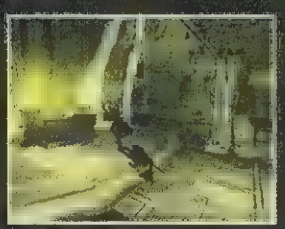
95 - Para matar a mulher [illegible] [illegible] de seus

ataques e tiros, quando os morcegos sumirem dela, hora de atacar. Quando o vilão for seu maior lutar perto, use o golpe duplo para escapar. Após alguns ataques enfrente a nadine vantagem a explore novos movimentos, quando estiver vários raios na sequência, fique atirando de um lado para o outro para desviar. Sempre atacar quando ela parar de atacar ou estiver sem os morcegos em sua volta. Em determinado momento ela correrá e tentará dar um beijo em você, fuja pois ele recupera a energia dela. Você só precisa dar uma boa surra

FASE 10 - THE JOB

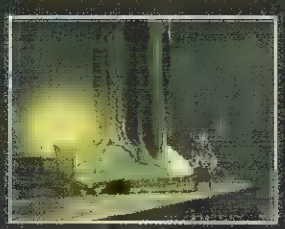
96 - Siga pelo corredor e suba o elevador.

97 - Mate os inimigos pelo caminho e use o item nesse ponto.



98 - Siga pela passagem que [illegible] e pegue esse item em [illegible] da [illegible].

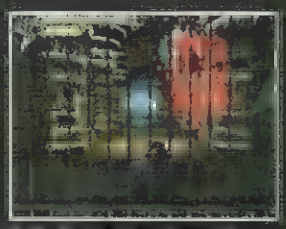
MISSÃO SECRETA 6



99 - Do [illegible] da [illegible]

[illegible] entre [illegible] a entrada para essa nova missão. Pegue todos os itens nessa fase no tempo determinado para ganhar um [illegible].

100 - Volte e entre nessa [illegible].

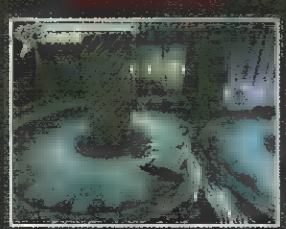


101 - Mate os inimigos [illegible] e pegue a [illegible].

102 - Volte nesse ponto, mate os [illegible] e entre nessa porta.

103 - Siga pela passagem. Após repetir a [illegible] da [illegible] vez, entre na [illegible] para finalizar a fase.

FASE 11 - REVENGE



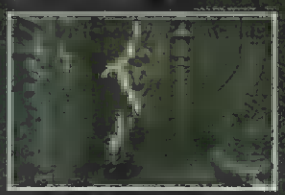
104 - Entre na porta [illegible] mate os inimigos. Pegue os [illegible] da [illegible] e [illegible]. Desça

MISSÃO SECRETA 7

105 - Na [illegible], pegue o [illegible] e use o golpe duplo para [illegible] no alto e entrar na fase. Para pegar o orb você terá que [illegible] o [illegible] até o [illegible] no tempo determinado, desvie dos inimigos e use os [illegible] stars para utilizar sua [illegible] e [illegible] mais rápido.

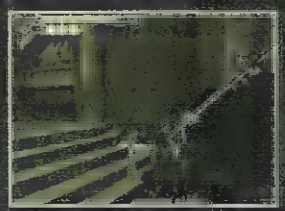
106 - Vire as costas para pegar o orb azul no alto da [illegible]. Siga pelo caminho, mate os inimigos e entre na porta.

107 - Suba no alto da fase [illegible] esse [illegible].

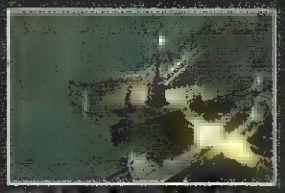


108 - Destrua a parede e [illegible] a estátua para dentro do buraco.

109 - Encaixe [illegible] estátua para [illegible] [illegible].

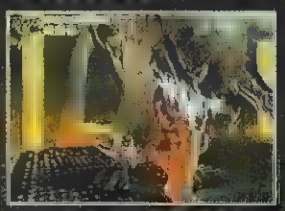


110 - Volte ao centro da fase, mate a morte e os inimigos e [illegible] para passagem que abriu.



111 - Desça pelas escadas, [illegible] a estátua com a espada e pegue alguns itens na parte de baixo.

112 - Seja rápido nos inimigos no vagão. Pule os tiros que os [illegible] dos outros vagões, atirar em você.



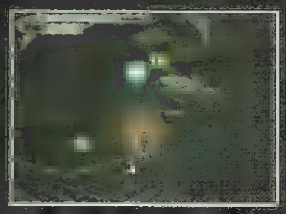
113 - Acerte o inimigo pelos lados ou pelas costas. Quando ele começar a socar, use o pulo para se esquivar. No meio da luta ele começará a empunhar pilares contra você, pule logo na sua frente e nesse hora aproveite para [illegible] vários.

FASE 12 - HUNTER AND HUNTED

114 - Você está no modo de transformação contínuo e perdendo vida. Desça pelas escadas e siga pelo vagão.

115 - Mate os inimigos rapidamente para pegar os orbs verdes que irão deixar para restabelecer sua vida

Devil May Cry 3



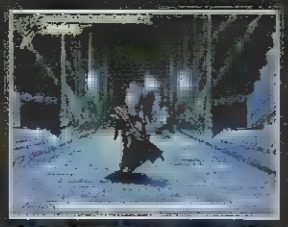
116 - [illegible] a estátua [illegible] e pegue o orb verde, suba pelas [illegible].

117 - Mate os [illegible] e [illegible] pela porta que [illegible] não deixe de pegar os orbs pela fase.

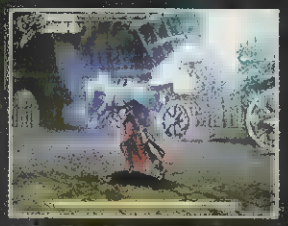
118 - Suba pelas plataformas. Mate a morte e os [illegible] e [illegible] pela porta colorida.

119 - [illegible] a [illegible] e use a [illegible].

120 - [illegible] o [illegible] na [illegible] e [illegible] pelas [illegible].

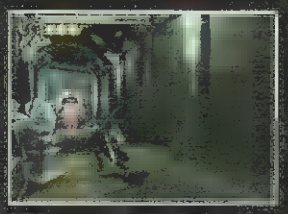


121 - Ao enfrentar o cavalo na porta, fique no canto da tela e quando ele vier com a carruagem para cima, pule. Quando ele parar desfira espadas em sua cabeça até ele cair.



122 - No chão, enquanto ele [illegible], fique girando. Quando ele entrar para o centro da sala, acompanhe e aperte sua cabeça quando ele parar para fazê-lo cair no chão, mande brasa nas espadadas e repita a operação. Após matar você ganha um novo estilo.

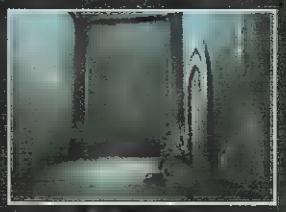
FASE 13 - CHAOS WARM WELCOME



123 - Mate as peças de [illegible] e [illegible] pela [illegible]. [illegible] pelas [illegible].

MISSÃO SECRETA 8

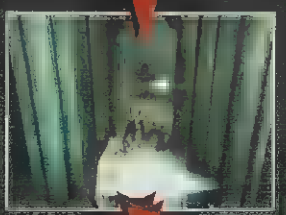
124 - Na descida, toque nessa [illegible] para [illegible] na [illegible]. Você irá enfrentar uma série de [illegible], mortes e [illegible]. [illegible] você [illegible] um [illegible].

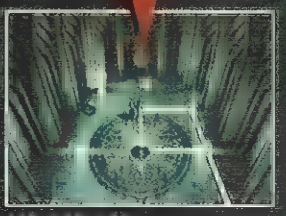


125 - Na [illegible] na [illegible] à sua [illegible], siga pelo caminho e [illegible] na porta ao [illegible].

126 - [illegible] peças de [illegible] e entre nessa porta.

127 - Destrua a parede do lado esquerdo.

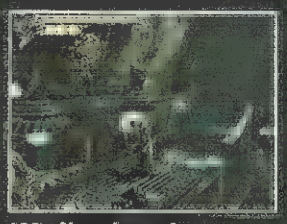




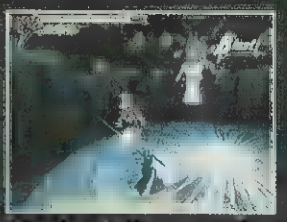
128, 129, 130 - Destrua esses três [illegible] [illegible] item.

131 - [illegible]

MISSÃO SECRETA 9

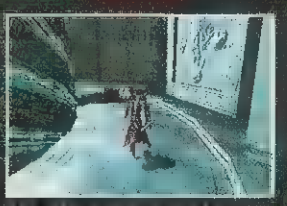


132 - Na volta, pule e [illegible] do lado esquerdo um [illegible], entre na [illegible]. Para ganhar o orb, você terá que [illegible] todos os inimigos dos vagões, [illegible] deles sumirem. Use sua [illegible] arma e [illegible] nos [illegible] que se [illegible].



133 - [illegible] de suas [illegible] e quando [illegible] de atacar [illegible] de [illegible], [illegible] defender, pule para o lado. Quando ele ficar [illegible], mantenha [illegible] e [illegible] dos ataques, quando voltar ao [illegible], repita a operação.

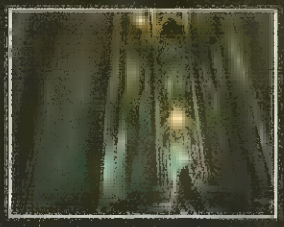
FASE 14 - DRIVE



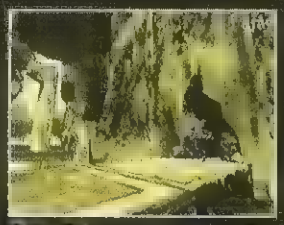
134 - Siga pelo caminho e pegue nesse [illegible] uma nova arma.

135 - Pelo caminho [illegible] pegue alguns orbs no alto.

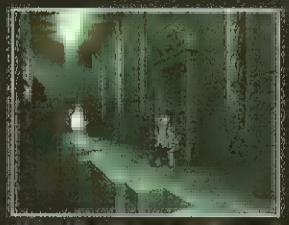
136 - Equipe com a nova arma e use-a para destruir essa estátua e pegar um orb azul. Entre na porta.



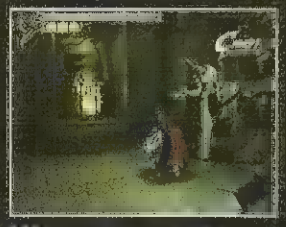
137 - Entre no elevador.



138 - Saia e entre no [illegible] a frente. Entre na porta vermelha.

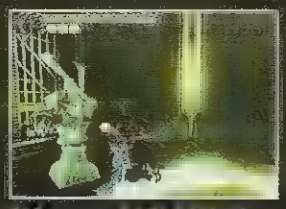


139 - Siga pela entre a direita [illegible], na porta no final.



140 - Mate os mo[illegible] e [illegible] que [illegible].

141 - [illegible] as [illegible] e [illegible] no [illegible]. Mate a [illegible] no [illegible] e [illegible] as escadas.



142 - Nessa [illegible] uma série de [illegible] e [illegible], vai [illegible] uma [illegible] vai se [illegible] explorar.

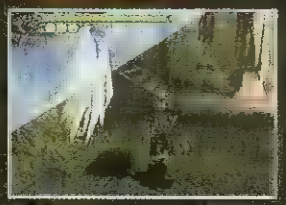
143 - [illegible] essa [illegible], [illegible] um [illegible] azul. Siga pela porta a frente.

144 - [illegible] porta. Siga pelo caminho e entre dentro no raio de [illegible].

145 - Siga [illegible].

146 - Pegue os orbs no [illegible] esquerdo da [illegible] e finalize a fase a frente.

[illegible] SHER



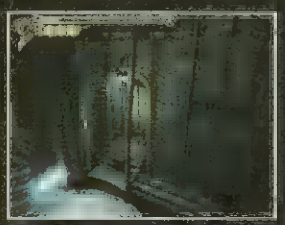
147 - Mate os dois [illegible] e [illegible] na porta colorida.

148 - Mate as aranhas e [illegible] pela porta vermelha.

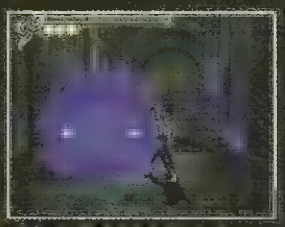
149 - Suba as [illegible] outro lado. [illegible] na [illegible].

150 - [illegible] fogo e [illegible].

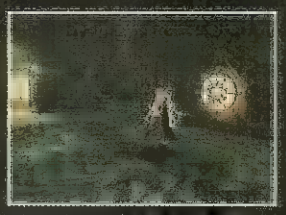
151 - Volte a sala das aranhas e acione a roda de fogo para mudar a posição das portas coloridas. Entre na porta colorida.



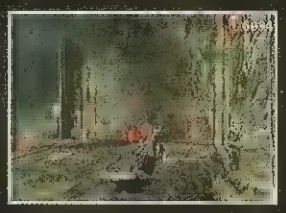
152 - Desça na [illegible] o piso térreo, acione a roda de fogo e entre na porta.



153 - Siga pelo corredor, no [illegible] encontra um item.



154 - Na sala das aranhas, acione novamente a roda de fogo e entre na porta colorida.

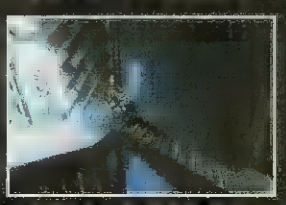


155 - Siga para a direita e pegue os orbs vermelhos.

156 - Acione a roda de fogo no [illegible] da fase e siga para a [illegible] à direita.

157 - Siga até o final do corredor para pegar mais um item. Volte pelo caminho, acione a roda de fogo e retorne pela porta colorida.

158 - Agora na sala das aranhas irá aparecer o último item.



159 - Use as rodas de fogo para girar as portas e conseguir chegar nesse ponto. Use os três itens. Entre no elevador, quando parar, saia para completar a missão.

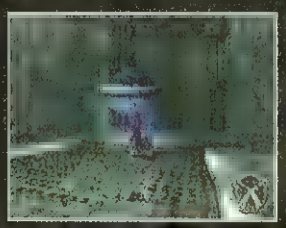
Detonado

Devil May Cry 3

FASE 16 - [illegible]

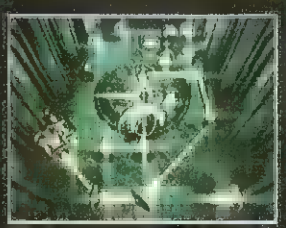
160 - Siga pela porta azul.

161 - Mate os inimigos e siga pela porta vermelha.

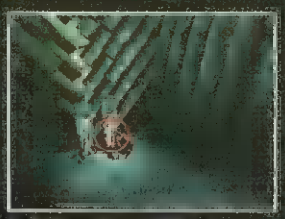


162 - Acione a roda de fogo, destrua a bola que irá aparecer no centro. Pegue o item na sala que se abriu, mate os inimigos.

MISSÃO SECRETA 10

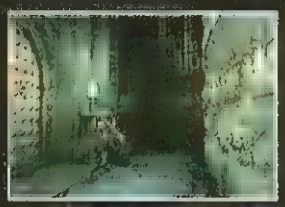


163 - Entre na porta amarela, ao lado do item que acabou de pegar. Nessa tela, você verá que destruir os cristais certos para ganhar um orb azul. A cada vez que entra na sala um puzzle novo aparece. Nessa combinação, acerte os cristais indicados para ganhar o orb.

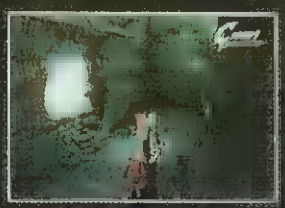


164 - Volte ao começo da fase e use o item que pegou nessa parte.

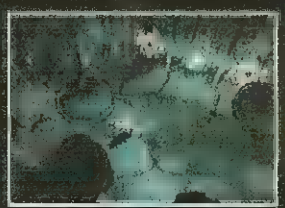
165 - Siga pela outra porta do começo da fase.



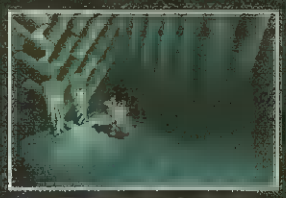
166 - Suba as escadas e entre na porta. Mate os inimigos e pegue no fundo da tela mais um item.



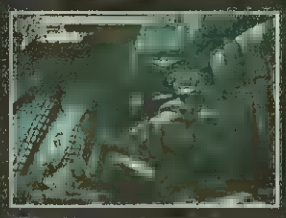
167 - Volte. Desça pelas escadas e entre nesse buraco.



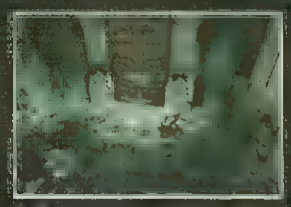
168 - Acione as duas rodas de fogo, acerte com a espada uma das bolas de ferro para as duas se chocarem e liberar um item na passagem. Mate os dois inimigos para conseguir sair da sala.



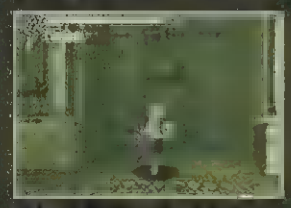
169 - [illegible] o segundo item nessa [illegible] porta.



170 - Mate os inimigos, pegue os orbs e use as paredes para chegar no alto da fase.



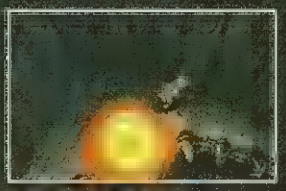
171 - Suba as escadas, mate os inimigos e entre na porta. Siga pela porta seguinte vermelha.



172 - [illegible] os inimigos e entre nessa porta.

173 - Na sala das máquinas, entre nessa porta.

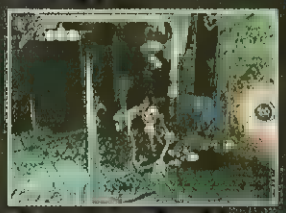
174 - Desvie das rajadas de metralhadora e siga o inimigo acertando-o com a espada. Após muito, você ganha uma nova arma.



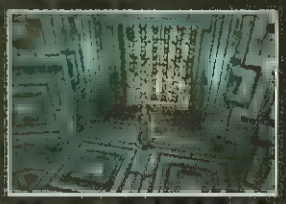
175 - Pule em cima das rodas de fogo para chegar no alto da fase e finalizar a fase.

FASE [illegible] - INNER-DEMONS

176 - Pegue no alto dos pilares, alguns orbs. Siga por esse buraco.

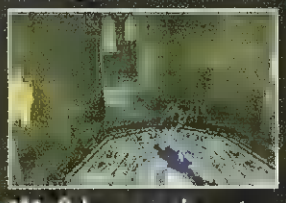


177 - Mate os inimigos, acione a roda de fogo e pegue um golden orb. Volte e siga para a porta azul.



178 - No canto da tela, você encontra uma estátua que libera orbs. Suba em cima dos quadrados para conseguir entrar nessa porta.

179 - Mate a planta e os inimigos e siga para a porta vermelha.



180 - Suba as escadas, entre na sala para achar um orb azul. Volte e porta da entrada.

181 - Continue [illegible] pelos quadrados [illegible] chegar nessa porta, entre.

182 - Suba pela [illegible] que não está [illegible].

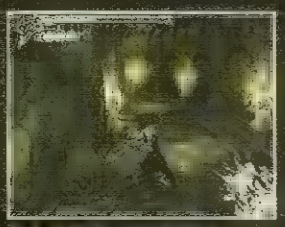
183 - Nessa [illegible], entre na porta com [illegible] em [illegible].

184 - Chegue até o final da sala passando pelo espinhos. Entre na sala a esquerda e pule na rede de fogo.

185 - [illegible] os orbs no [illegible], [illegible] os [illegible] e [illegible].

MISSÃO SECRETA 11

186 - No [illegible] dos [illegible] toque [illegible] para entrar na fase. Chegue até o final da sala passando pelos espinhos para ganhar um [illegible] azul. Volte e entre na porta.

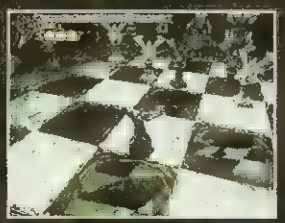


187 - Mate os inimigos e entre na porta verde.

188 - Nos cantos da tela [illegible] algumas bolas. [illegible] para perto dessas bolas e [illegible] para [illegible] e você [illegible] acertar o inimigo. [illegible] de [illegible], use o pulo [illegible]. Após matar, [illegible].

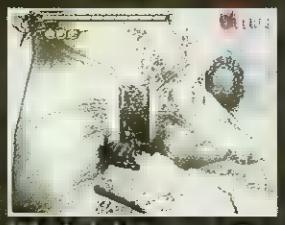
[illegible] - INVADING HELL

189 - Siga pelo caminho [illegible] que se formar [illegible] e pule no espelho.



190 - Nessa porta, você terá que matar todo o tabuleiro. Vá com [illegible] e [illegible] no [illegible] da tela. Pule no espelho.

MISSÃO SECRETA 12

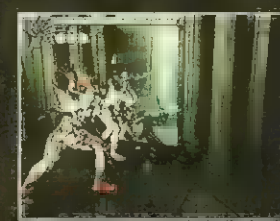


191 - Ao lado do pé grande, você [illegible] que libera orbs e do outro, [illegible] placar para entrar na fase. Para ganhar esse [illegible] você [illegible] até o [illegible] da tela [illegible] os [illegible].

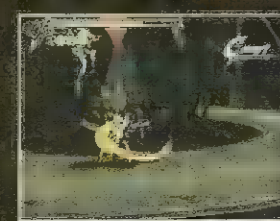
192 - Nessa tela, [illegible] um inimigo que deve matar novamente. A [illegible] mata, você encontra na sala um [illegible] e [illegible] uma luz no [illegible]. Caso mate todos os inimigos, você [illegible] de brinde um [illegible] azul.

[illegible] - FORCES COLLIDE

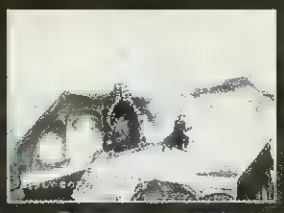
193 - Mate todos os inimigos, destruir as lápides que estão presas no [illegible] para ganhar orbs. Pule no espelho.



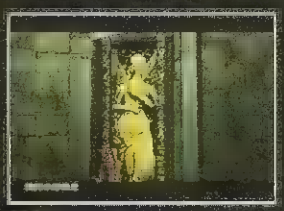
194 - Nessa tela, você não consegue acertar os inimigos. Destruir o espelho verde duas vezes para matar todos os inimigos de fase para no espelho.



195 - Mate esses inimigos. [illegible] o item. Pule no espelho.



196 - Pegue o item verde e pule novamente no espelho.



197 - Use o item nessa estátua e [illegible].

198 - Siga pelo caminho que irá se formar com as pedras para enfrentar o mestre. Acerte o inimigo com a espada, ele tentará acertar [illegible] com as mãos, pule. Após uma série, irá aparecer na tela alguns gotinhos, [illegible] para voltar o inimigo. Após algumas espadas, você ganha a ajuda de Vergil na batalha.

[illegible] - SCREAMING SOULS

199 - Para matar Vergil. Desvie de suas voadoras e quando ele parar de atacar, [illegible] seus ataques. Caso [illegible], desvie pulando para os lados. Quando ele virar demônio, não tente acertá-lo. Use todos seus Holy Water e mande brasa. Depois de matá-lo, durante os créditos, irá surgir na tela alguns demônios e um tentador, caso mate mais de 100, você ganha um final com versão estendida.

Tekken

punhos de ferro completam dez anos de luta

Tekken
Arcade, PlayStation, 1995

Tekken 2
Arcade, PlayStation, 1996

Tekken 3
Arcade, 1997
PlayStation, 1998

Tekken Tag Tournament
Arcade, 1999
PlayStation 2, 2000

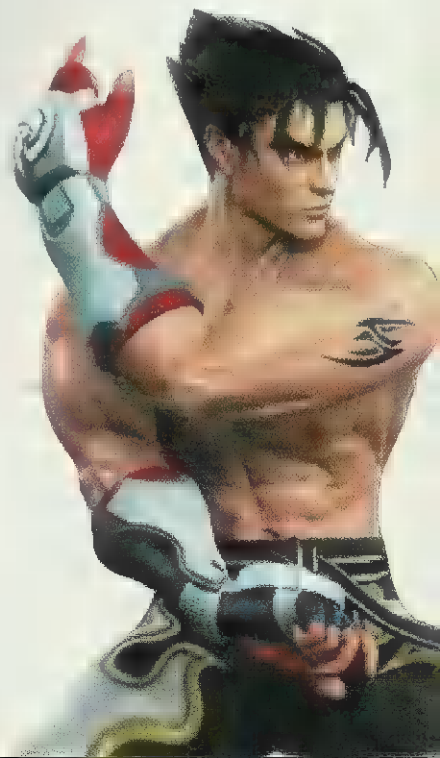
Tekken Card Challenge
Wonder Swan, 1999

Tekken 4
Arcade, 2001
PlayStation 2, 2002

Tekken Advance
Game Boy Advance, 2002

Tekken 5
Arcade, 2004
PlayStation 2, 2005

Sega e Namco brigaram ferrenhamente nos arcades até meados da década de 90. Se um lado lançava **Ridge Racer**, o outro contra-atacava com **Daytona USA**; se vinha com **Virtua Cop**, a resposta era **Time Crisis**. No terreno das lutas, o combate foi entre titãs. A Sega saiu na frente com **Virtua Fighter**, um pioneiro do gênero luta em 3D, [illegible] tinha golpes realistas e uma mecânica de jogo que beirava à perfeição. A Namco não deixou barato [illegible] saiu um **Tekken**, mais extravagante, simples, mas igualmente divertido. Isso foi há dez anos, em 1995. A verdade é que, nos arcades, o game de luta da Sega venceu de lavada. Mas quando o jogo chegou ao PlayStation, a situação mudou. Com alguns aspectos gráficos superiores ao arcade, **Tekken** foi um sucesso total e ajudou a pavimentar o caminho da Sony ser o maioral do mundo dos videogames. A qualidade das continuações subiu com as segunda e terceiras versões, sendo este o último **Tekken** para PSOne, e considerado um dos melhores de toda a história da série. Com a nova geração de consoles, mas sempre exclusivo dos videogames da Sony, a Namco converteu o ótimo **Tekken Tag Tournament** e o fraco **Tekken 4** para PlayStation 2. A quarta versão realmente tinha um valor de produção abaixo da média e foi duramente criticado pela mídia e fãs. Disposto a consertar tudo, a empresa cinqüentenária não vacilou no **Tekken** de número **5**, trazendo muitos extras e gráficos magníficos.



EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 12 - Nº 121

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Secretária ■ Redação
Paula Antônia

Colaboradores
Mauricio Pancheri.

PUBLICIDADE

Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.

TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
e d i t o r a

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Detone com o espadachim mirim em Musashi: Samurai Legend!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 120

EDIÇÃO 119

EDIÇÃO 118

EDIÇÃO 117

EDIÇÃO 116

EDIÇÃO 115

DETONADOS

Edição 120 - Mercenaries (PS2, XBOX) e Resident Evil 4 (GC)

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2); Grand Theft Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); Sly 2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 113 - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 112 - Pokémon Colosseum (GC) e Hitman: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Edição 111 - Ninja Gaiden (Xbox); James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

VIENA GAMES
TUDO EM VIDEOGAMES
VENDEMOS PARA TODO O BRASIL
FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)
Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1395

PLANET GAMES
• Todos os
• técnica
• Despac
Financiamos em até 12x no cheque ou carnê
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina

ROCK LASER Games
Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br
Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos
Sedex para Todo o Brasil
✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia
Atacado e Varejo
Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque
Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

CRAZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2 XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11)

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Desbloqueamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pelo financeiro
R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2812 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI
Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional
NOVO ENDEREÇO
Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

Butica Games

Assistência Técnica Especializada

Vendas de games novos e semi-novos
acessórios p/ todos os games

COMPRA • VENDE • TROCA • FINANCIA

Destravamentos, unidade
Ótica p/ Play 1 e 2 e XBox.

Sedex para Todo o Brasil

- Locações de jogos em geral.
- Salão de jogos c/ todos os games do momento.
- Aceitamos cartões de crédito e pagamentos em cheques.

Atacado e Varejo

Tels: (11) 6244-5392

Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

ELETROMÍL

"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

>PS2<

>XBox<

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios

CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARCELAMOS TUDO EM 5 VEZES.

Novo Endereço Rua Itapeti, 886
Bairro do Tatuapé...São Paulo-SP

FONE: 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com

Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistê

MG GAMES

Nintendo 64 + 1 fita + Memory Card + Rumble Pack
R$ 140,00

PlayStation 2
Por Apenas
R$ 900,00

1 Super Nintendo c/ 2 controles e 1 fita
R$ 100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

ELE
20 ANOS
G A
www.eletromil
SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS
>PS2<
>XBox<
>GameCube<
>GameBoy<
PS2
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY
ADVANCE
>NINTENDO DS<
NINTENDO DS
>PSP<
PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória . e todos os tipos de Midias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Midias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · imation · Intel · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Fone/Fax: 221-1740 / 3362-2306 / 3362-2308 / 3337-5557
3362-2309 / 3337-0158

Aceitamos Cartões:

REDE SHOP

Faça seu financiamento sem sair de casa!

ligue para

SS GAMES

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes e leve para casa estes super lançamentos:*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803

3228 7679 / 3328 6802 / 3313 8449

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou 9x no carnê através da financiadora Losango